GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

LUGLIO L. 9.900

UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

ESCLUSIVA!

DARK REIGN 2

LA TERZA DIMENSIONE NEI GIOCHI DI STRATEGIA

PROVATO!

MDK 2

DIFENDIAMO LA TERRA CON CANI ROBOT, SCIENZIATI PAZZI E MOLTO UMORISMO

SPECIALE!

IL FUTURO DEI VIDEOGIOCHI

COMPLETO REPORTAGE DALL'E3, LA PIÙ IMPORTANTE FIERA DI SETTORE!

PROVATI!

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
IL MISTERO DI NOTRE DAME
LEMMINGS REVOLUTION
COMANCHE HOKUM
MARTIAN GOTHIC
FLYING HEROES
NASCAR 2000
DARK REIGN 2
PLANE CRAZY
EVERQUEST
SOULBRINGER
90° MINUTO
EXPENDABLE
VAMPIRE
F/A-18
MDK 2

RISOLTI!

ATLANTIS 2
ULTIMA IX ASCENSION (prima parte)
DARK PROJECT 2 (prima parte)





SOMMARIO

DARK REIGN 2

72 Il primo episodio era passato quasi sotto silenzio. Ora Activision ci riprova e riparte all'assalto del trono dei giochi strategici in tempo reale. Basteranno una giocabilità ai massimi livelli e una grafica divina per conquistare l'ambita corona?

MDK 2

76 Kurt plana di nuovo sui nostri monitor con il suo aliante e il fucile da cecchino. La novità? È più in forma che mai!

LORDS OF THE REALM 2

GIOCO COMPLETO



Un viaggio a ritroso fino agli oscuri tempi del medioevo. Affronteremo dure battaglie, ma saremo chiamati anche a gestire un impero sotto l'aspetto economico.

SPECIALE E3

34 É la più importante manifestazione mondiale dedicata al mondo dei videogiochi. Si svolge una volta all'anno negli Stati Uniti e ci si trovano tutte le novità più attese. Corriamo a leggere lo speciale e scopriamo con cosa giocheremo nei prossimi mesi



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Numero 40

Luglio 2000

SCOOP



ANTEPRIME



RUBRICHE

PER GIOCARE MEGLIO

LE PROVE DI QUESTO MESE


Dark Reign 2 - pag. 72


MDK 2 - pag. 76


Ultima Online Reneissance - pag. 104


Vampire: the Masquerade - pag. 90

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL MIO CASTELLO EDITORE

DIRETTORE EDITORIALE Mietta Capasso

DIRETTORE RESPONSABILE Claudio Menegatti

PUBLISHER
Andrea "Il Conte"" Minini Saldini
Gorman@futuremediaitaly.it

EDITOR
Paolo "Domenica 11 giugno" Pagliani
Ppagliani@futuremediaitaly.it

DEPUTY EDITOR
Mike "Marengo" Ortolani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Vacanza" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Paolo "INPS" Dente, Massimiliano "Giovedì sera" Rovati, Claudio Tradardi, Francesco Alinovi, Antonio Loglisci, Alessandro "*Euro 2000*" Polli, Skulj Primoz, Luca Spinelli, Alessandro "Chitarra" Galli, Alessandro Trevisan

IMPAGINAZIONE
Davide "Techno" Candiani (Responsabile), Loris "Ginocchio" Lepore, Luca "ZypDJ" Patrian

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Cristina Gentile

HANNO COLLABORATO
Marcello "Giuramento" Cirillo, Simone "Pizza" Bechini, Marco "Email agli inglesi" Andreoli, Nemesis, Cinzia "Martedì sera" Pavesi, Emanuele "Mitico!" Sabetta, Roberto "Critico" Camisana, Matteo "Ritardino" Pavesi, Fabio "Inter" Paglianti, Yuri "Sara" Abietti, Luca "Top 100" Chichizola, Federico Peyrani, Simone Gattamelata, Alessandro "Non te ne andare Germinasi, Stefano "CD" Merlini, Vincenzo Riggio, Giorgio "MAX" Baratto, Silvia Mungo, Alessandro "AD&D" Stanchi

ASSISTANT PUBLISHER CD-ROM
Valerio "Senegal" Colombo

AREA CD-ROM
Giuseppe Barbasso, Roberto Guidi
I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.

FOTOGRAFO Maurizio Brera

EDITORE Il Mio Castello Editore SpA
Via Asiago 45 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520

CHIEF FINANCIAL OFFICER Claudio Cuna

DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola

COORDINAMENTO GRAFICO Rosita Balestri

ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITÀ Il Mio Castello Editore SpA
Via Asiago 45 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378

RESPONSABILE Costantino Cialfi

SEGRETERIA Gabriella Re, Paola Altieri

TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano
In questo numero la pubblicità è del 19%
Una copia L. 9.900 Numeri arretrati: L. 19.800
Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 3, 20098 S. Giuliano Milanese

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE
Francesca "Ajo Bianco" Brenci

PRODUZIONE Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga

FOTOLITO Yellow & Red, Milano
DIFFUSIONE Carlisa Mancini, Massimo Maroni
STAMPA Mediagraf, Noventa Padova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis srl via Montefeltro 6/A 20156 Milano

Accertamento ADS il 9-12-1998



BUON SANGUE NON MENTE



L'avevamo annunciato già a febbraio. Presto, avevamo detto, una nuova generazione dei giochi di ruolo avrebbe cambiato le carte in tavola per i giocatori di tutto il mondo.

Il primo dei due titoli a cui facevamo riferimento è ora nelle nostre mani e possiamo affermare che non ha deluso le attese. *Vampire The Masquerade - Redemption* si è confermato, infatti, come un gioco di ruolo dall'ambientazione affascinante (del resto, con il pedigree che si ritrovava sarebbe stato difficile che fosse altrimenti) ma non solo. L'aspetto multiplayer, infatti, è stato fin dal principio del suo sviluppo concepito secondo una nuova impostazione. Non più partite in cui i giocatori partecipano tutti sullo stesso livello, seguendo una storia predefinita dagli autori del prodotto, bensì la possibilità per uno dei giocatori di creare contenuti originali da proporre ai propri amici.

Se ci pensiamo bene, non si tratta che dell'evoluzione naturale, per i giochi di ruolo, di quanto già è avvenuto nel mondo degli sparatutto con visuale in prima persona. Chi è appassionato di *Quake*, *Unreal* o *Half Life*, infatti, sa bene come sulla Rete (o nei nostri CD!) sia possibile reperire livelli aggiuntivi per prolungare la vita del proprio gioco preferito.

Nel caso di *Vampire*, questo approccio è stato trasferito al gioco di ruolo che, nella sua prima incarnazione su carta, si basa fondamentalmente sulla fantasia di una sola persona, in grado con la sua cretività di far vivere avventure infinite a un gruppo di amici. La cosa, si sarà capito, ci affascina non poco ed è per questo che invitiamo tutti i nostri lettori, in futuro, a sottoporci le loro creazioni per *Vampire*, in modo da poterle condividere con gli altri lettori.

Nei prossimi mesi cercheremo di offrire una panoramica un po' più ampia sui paralleli presenti fra giochi di ruolo su carta e giochi di ruolo elettronici che, siamo sicuri, servirà a stimolare l'inventiva dei lettori più intraprendenti.

Arrivederci al mese prossimo con un nuovo gioco completo e una prova esclusiva di un prodotto a lungo atteso da tutti gli appassionati di Formula Uno.

Buona lettura e buon divertimento.

Andrea Minini Saldini

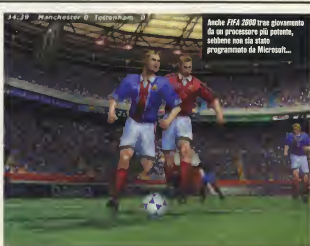
Andrea Minini Saldini
gorman@futuremediaitaly.it

IL MESE PROSSIMO IL GIOCO COMPLETO S.C.A.R.S. IN REGALO

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@ilmioweb.it**





Anche *FIFA 2000* trae giovamento da un processore più potente, sebbene non sia stato programmato da Microsoft...

PICCOLO GENIO

Carissima Nemesis, ho 13 anni e ho fatto due corsi di informatica (Office, Internet e teoria hardware e software di un PC) e quindi sono un piccolo genio. Ho anche superato tutti e sette gli esami del Patentino Europeo. Ho avuto un colloquio con un programmatore Microsoft e mi ha detto che Windows 98 ha registri con riferimenti saltati, in modo che solo un processore veloce possa risolvere il problema, così siamo obbligati a spendere soldi per andare decentemente veloce con i giochi, ovvero è tutto un giro d'affari nelle nostre tasche! È assurdo!

Ivan Romani

Ivan, devo essere sincera: non ho capito un granché della tua lettera. Ho capito che devi essere un ragazzo intelligente (e per nulla modesto, direi) e appassionato di computer, nonché estremamente attento alla questione del denaro. Però, se le mie intuizioni su quello che vuoi dire sono corrette, credo che tu stia dimenticandoti qualcosa: alla Microsoft conviene che *tutti* usino Windows, non solo quelli con i computer più potenti. Oppure credi veramente che abbiano fatto dei patti con Intel e AMD? E in quel caso, quale sarebbe il vantaggio di Microsoft?

INTERNET

Cara Nemesis, ti scrivo perché finalmente ho trovato qualcuno a cui esporre i miei problemi; il mio non è un problema del mio computer, ma con i miei genitori, che non vogliono saperne di lasciarmi collegare a Internet, perché dicono che è troppo costoso, ma dopo molte discussioni mi hanno lasciato uno spiraglio: se io trovo qualcuno che gli spiega come funziona Internet (costi, bollette, ecc.) loro mi lasciano collegare. Io ti supplico, spiegaglielo, non resisto più!

Costantini Mirko - Barasso (VA)

Bè, non è facile elencare le varie opzioni connesse al risparmio per il collegamento ad Internet, ma credo che se ti accordi con i tuoi genitori per non passare ore e ore collegato (tenendo il telefono di casa occupato e spendendo un sacco di soldi), ma saprai regolarti collegandoti solo dopo le 18.30 quando le tariffe sono più basse, forse riuscirai a convincerli. Approfittando della promozione Telecom grazie alla quale si può richiedere di pagare il 50% per un numero telefonico predefinito (Libero, Fiscali, Infostrada e altri...), il

IN BREVE

Cara Nemesis, mi piacerebbe conoscere qualche gioco sul mondo della Marina Militare, me lo potresti consigliare?
Melissa

Cara Melissa (una ragazza interessata a questo argomento? Incredibile!), credo che i migliori siano *Harpoon 4* (non è ancora uscito, però), *Jane's 688(I)* e *Jane's Fleet Command* tutti belli, anche se un po' complicati. Però, se proprio vuoi il realismo più estremo, credo che adesso il corso ufficiali della Marina sia aperto anche alle donne

Volevo rispondere alla lettera di Cosimo (sul Simpson) apparsa su GMC di Maggio 2000: in effetti esistono 2 giochi sui gialli, ma sono entrambi talmente vecchi che pochi se li ricordano: uno è un arcade da sala giochi, ma può essere (forse) rintracciato nei siti di emulatori di arcade (Mame o Raine, per esempio), e un altro lo vendevano in edicola nel lontano 1992 (mi pare), ma in ogni caso non ha mai funzionato.
Un grosso bacio!
REDRA

Grazie Redra giro la tua risposta a Cosimo (che certamente ringrazierà a sua volta) e faccio finta di non notare che mi accusi di aver trascurato qualcosa..

Oh musa,
un rispettoso omaggio a te, principessa Nemesis, che allora come ora, rendi una vita degna d'esser vissuta.
Re Mitridate VII

Io *AMO* le poesie. Soprattutto quando sono originali e dedicate a me Grazie, Maestà

Puoi darmi tutti i trucchi segreti di *Deathtrap Dungeon*?
Laura Panico - Battipaglia (SA)


Harpoon 4 non sembra semplicissimo...

costo per collegarsi verrà ridotto della metà; inoltre con la nascita dei molti gestori tra i quali quelli già citati, non si paga più il canone per collegarsi, ma solo il costo degli scatti. Se dimostrerai di saperti regolare, credo i tuoi genitori cederanno...

DISCORSO CHIUSO?

Lo sviluppo dei mass-media e dei computer ha creato non pochi cambiamenti a tutti noi. I critici di questo fenomeno si dividono in due categorie: apocalittici (quelli che sono contro) e integrati (quelli che sono a favore).

Per quanto riguarda l'isolamento, c'è da dire che quando giochiamo con il computer in single-player effettivamente siamo isolati, ma quando navighiamo su Internet siamo in contatto con milioni di persone (e anche quando giochiamo in Multiplayer).

L'argomento della violenza invece è più difficile da trattare: bisogna dire che degli studi dimostrano che giocare a giochi violenti provoca in noi un immedesimazione che serve anche a SCARICARCI. Un'altra ipotesi fatta dice che i giochi creano (ispirano) violenza nella gente. Non si può confutare nessuna delle due ipotesi perché varia da soggetto a soggetto.

Spero di aver esaurito il discorso.

Stefano

stkar@tiscalinet.it

A essere sincera, dubito che le tue affermazioni chiudano gli argomenti – anzi, proprio il fatto che su ognuno dei due punti vi siano prospettive diverse è quello che li rende interessanti...

COSA È SUCCESSO?

Gentile Nemesis,

innanzitutto sono rimasto del tutto stupito quando ho letto il mio nome sulla lettera del mese del numero di aprile.

Non sono un lettore abituale e sono appena tornato da uno stage di 3 mesi di studio negli Stati Uniti per imparare l'inglese, quindi non ho mai avuto modo di leggere una eventuale lettera spedita da me alla vostra rivista nel mese di gennaio.

Mi scuso davvero con rammarico con il vostro lettore Massimo Recchi e spero di non aver causato nessun danno morale o di altro tipo a nessuno.

Sono davvero dispiaciuto per il fatto avvenuto, ma non ricordo neanche di cosa parlassi nella mia eventuale lettera da voi pubblicata a gennaio. Forse avevamo in qualche modo espresso dei pareri nella stessa



IN BREVE

Dunque vai nella directory Dungeon/Asylum, apri il Blocco Note e carica il file config.dat, poi rintraccia la linea con la parola "Progress" e modificala in "Progress 1023". Dopodiche, durante il gioco, digita: ELVIS e HELP

Potresti mandarmi l'autografo di Paolo Pagliantì? Ti pregoll
Nicola Negri (PC)

Lo farei volentieri ma preferisco tenermi l'esclusiva: tra qualche anno lo rivenderò da Christie per qualche milione di dollari...

Monkey Island **è un buon gioco? La seconda e la terza edizione sono paurose oppure si tratta più di enigmi da risolvere scervellandosi? Tra tutte e tre le edizioni, quali mi consigli di prendere?**
Gianni Biasi

Le avventure della trilogia di *Monkey Island* sono popolate di fantasmi, pirati ubriachi e riti voodoo, ma non sono affatto paurose! Piuttosto sono ricche di puzzle, enigmi e sono incredibilmente divertenti! Tra i tre episodi ti consiglierei il più recente, non tanto per la trama, avvincente come quella degli episodi precedenti, ma per la grafica, ben definita e in stile cartoon.

Ciao Nemesis! Volevo sapere se per caso, era in programmazione un gioco dedicato ai ***Pokémon*****, dato che io e molti miei amici lo aspettiamo da tempo.**
Calzino fetido

Bel soprannome, non invidio il tuo compagno di stanza...
Comunque, che io sappia non sono previsti giochi per computer basati sui Pokémon, il che, però, non esclude di trovarli in una valanga di altri formati.

IN BREVE

Cara Nemesis, mi sono deciso a scrivervi perché più passa il tempo, più noi videogiocatori siamo costretti a rinunciare a far funzionare un gioco perché i requisiti minimi richiesti sono troppo elevati per poterlo utilizzare. Con questo non voglio fermare l'evoluzione informatica ma i programmatori da parte loro potrebbero limitarsi un po'! Concludo facendovi i complimenti per il lavoro svolto nella realizzazione della rivista.
Francesco Squasi

Ti ringraziamo moltissimo per i complimenti! Per quanto riguarda le frontiere dell'evoluzione informatica, trovo che sarebbe irreale frenare lo sviluppo e il miglioramento delle macchine e dei videogiochi, questo si chiama progresso...

Carissima Nemesis, ho acquistato *Aliens vs Predator* ma, siccome il gioco è molto difficile anche in modalità principiante, vorrei sapere se ci sono trucchi per

maniera. Chiedo venia, e spero che tali fatti non si ripetano più.
Vi faccio i miei migliori auguri per la rivista,

Andrea Trofino (DarkAlien)

A questo punto, sono piuttosto perplessa... Visto che dubito sinceramente che due persone diverse condividano lo stesso nome e soprannome, mi chiedo se sia in atto una rivolta degli sluppi redazionali (che solitamente si limitano a spostare la roba di qua e di là e, talvolta, sostituire i monitor con giganteschi vasi di petunie). Comunque, visto che chiedi venia, immagino che ora tutto sia a posto...

UN VERO ONORE

Carissima Nemesis, ti scrivo per dirti che sei la più bella e che mi sono innamorato di te.

Aldo

PS: questa è la mia prima email.

Grazie, Aldo... Ma non ti sembra un po' esagerato? Anche a me vengono in mente ragazze più belle di me (e si sa che sono piuttosto vanitosa)... Non tante, però.

IL RITORNO DI GUYBRUSH

Cara inimitabile Nemesis, sono un vostro assiduo lettore; leggendo "La posta in gioco" ho deciso di farmi avanti e di scriverti. Ora le cose che devo chiederti sono due:
1) Che fine ha fatto la saga di *Monkey Island*? È in progetto un'altra serie?
2) Potrai scrivermi qualche volta? (la mia email è kaly@katamail.com).
Grazie per la cortese attenzione.

Frascobaldo.

Amico Frascobaldo, parto subito dalla seconda domanda: i miei tempi lavorativi sono molto stretti, anche nelle migliori condizioni. Per questa ragione, mi è molto difficile rispondere personalmente alle email, anche se talvolta può succedere, ed è praticamente impossibile che io abbia il tempo per mantenere una corrispondenza privata con qualcuno (nonostante la simpatia che possa nutrire).
Ora che ho fatto la figura dell'arcigna professoressa (o della star, a seconda), possiamo passare alla prima domanda: *Escape from Monkey Island*, il quarto titolo della serie è in arrivo, come potrai leggere nel servizio speciale che incontrerai tra qualche pagina, e sembra proprio bellino...
Ah, prima di finire: anche se sono



LETTERA DEL MESE (CHE VINCE UNA T-SHIRT DI GRAND THEFT AUTO)

SUGGESTIONI PERICOLOSE

Sui giornali, nel mese di maggio, ho letto che un bambino si è buttato dal balcone, dopo aver visto una puntata dalla serie animata Pokémon, probabilmente perché suggestionato dal cartoon stesso.
A questo punto mi viene da pensare che non solo i videogiochi suggestionano negativamente i bambini, ma probabilmente lo fa ogni cosa che li circonda, e ciò accade anche ai più grandi, pur se in misura minore.
E allora perché addossare la colpa ai videogiochi, quando sono negativi anche i cartoon. Se si devono vietare i videogiochi violenti, si deve anche eliminare dallo schermo televisivo i cartoon, quasi tutti violenti, e i film, i quali fanno quasi sempre una colonna portante della violenza.
Insomma: viviamo in una società violenta, di cui siamo parte integrante, ma per fortuna questa violenza sino a ora si sfoga nei videogiochi, non c'è nulla di male nel massacrarsi in una partita a *Quake III*, oppure investire pedoni a *Carmageddon*, l'importante è che la persona si limiti a farlo nel videogioco, e se ciò accade anche nella vita reale, vuol dire che l'individuo è particolarmente suggestionabile, e in generale lo sono solo i ragazzi minorenni, o comunque piccoli di età.
Allora, perché non mettere un semplice bollino che limiti la vendita dei prodotti ai minori di una certa età, per esempio gli under 18 o under 16.
Con questo ho concluso, tanti saluti.
Ciao
Alex83

Alex, credo che tu abbia toccato un punto molto importante nella tua lettera: il fatto che la nostra è una società violenta – anzi, ho paura che la nostra sia una *specie* violenta. O, ancora più probabilmente, la vita stessa è violenta. Secondo me, se vogliamo davvero ridurre episodi tragici come quello a cui fai riferimento, dovremmo innanzitutto riconoscere il fatto che non è possibile incolparne un certo telefilm o un certo gioco o qualunque altra sia la causa scatenante. Credo che quello che dovremmo fare, invece, sia cercare la reale causa e darsi da fare con quella. Però, ho paura che con le vere cause non si potrebbero fare titoli altisonanti e scioccanti, e soprattutto ci costringerebbero a fare i conti con aspetti della realtà complessi e non facilmente categorizzabili. Per cui, finiamo (avrei voluto scrivere "finiscono", ma devo essere onesta: capita anche a me) per trovare la causa apparente più "comoda" e accontentarci.





Sembra che Guybrush Threepwood abbia fatto fortuna...

un'arcigna professoressa superstar, ho lasciato la tua email - vedrai che presto la tua cartella sarà sommersa da messaggi di lettori!

QUESTIONE DI COMPETENZA

Incredibile! La stupidità delle persone cresce a dismisura, a quanto pare. Leggendo una rivista sono venuto a conoscenza di un fatto che mi ha fatto arrabbiare molto. Cito pari pari dall'articolo: "Anche questo mese un ragazzino è stato male per colpa dei videogiochi". Questo almeno è quello che i media sembrano pensare.
Fatto sta che, pare che il ragazzo in questione sia rimasto attaccato alla PlayStation per un paio di giorni filati, tutto intento a giocare a *Final Fantasy VIII*... Lo sapevate che in questo RPG potrete scegliere il vostro alter ego digitale tra gnomi, elfi, guerrieri e chierici? Io no, ma leggendo un noto quotidiano ne sono venuto a conoscenza, oltre a scoprire la possibilità di giocare via Internet, reclutando un esercito per domare il signore dei Male: mi piacerebbe proprio sapere come collegare la PlayStation alla madre delle reti...
Io mi chiedo perché abbiano messo a scrivere su questo argomento proprio dei giornalisti che evidentemente non ne sanno nulla, e finiscono per farci una brutta figura...
Simone Lucchetti da Maslianico (Como)



Per fortuna, credo che si tratti di un caso sporadico: di solito, i giornalisti seri si documentano prima di scrivere un pezzo. Purtroppo, sembra che chiunque abbia scritto l'articolo in questione abbia fatto una grave confusione tra computer e PlayStation - per non parlare, naturalmente, della confusione tra giochi. La cosa peggiore è che, noi che riconosciamo gli errori, siamo anche le persone che meno credono al "pericolo videogiochi"...

IN BREVE

proseguire, senza essere massacrati!
Luigi (BS)

Prova a seguire le seguenti istruzioni: durante il gioco premi il tasto sopra il tab, poi mentre giochi inserisci uno di questi codici
god invincibilità
giveallweapon attiva tutte le armi
observer il giocatore diventa invisibile
gimme_charge ricarica l'energia
skullcollector invincibilità di predator

È vero che attraverso la rete Internet si possono scaricare le schede video?
Schizzetto

Dalla Grande Rete è possibile scaricare i driver delle diverse schede video in commercio, ma la scheda video vera e propria ..
via Internet è possibile solo ordinarla con carta di credito!!

Esiste un programmino per bloccare l'intero computer, in modo che senza non si possa fare nulla?
Pierluca Poscolere,
via Cimone 19
36077
Valmarana di Altavilla (VI)

Come hai chiesto, ho trascritto per intero il tuo indirizzo, così chi desidera contattarti sa dove trovarti!
Per quanto riguarda il programmino, non credo esista ma dal pannello di controllo, con l'opzione password, è possibile inserire un codice segreto senza il quale non si può accedere alle funzioni del nostro computer!

Il mentore di Lara Croft non si chiama Mc Coy, ma Werner Von Croy.
Seth, signore d'Egitto

Grazie per aver corretto una nostra svista e aver condotto la più grande civiltà di tutti i tempi.

GIOCHI COMPUTER

Botta&Risposta

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano** - la vera ancora di salvataggio per i videogiocatori!

HOLLYWOOD MONSTER

D Cara Nemesis, il mio nome è Lucia e sono la più grande di 3 amiche. Il mio gioco è *Hollywood Monster* e sono arrivata dentro la catacomba Egizia però da lì non riesco più ad andare avanti. Non puoi darmi una mano? Grazie,

Lucia Gori

R Cara Lucia, ogni tuo desiderio è un ordine! Tornati in Egitto, mettiamo la pietra trovata nelle miniere al centro della bistecca e diamola alla tigre. Il dente sarà quindi nostro. Torniamo alla Sfinge e infiliamo il dente di tigre nelle fenditura sulla roccia della rampa; si aprirà un passaggio segreto. Scendiamo quindi nel labirinto e per prima cosa mettiamo un po' d'olio nella lanterna verde che dovremmo avere in inventario. Guardiamo il murale e confrontiamolo con il papiro trovato nel libro di Hacker. Dovremo quindi risolvere il puzzle: non è difficile, inoltre quando un quadratino arriva al posto giusto si blocca, semplificando molto il gioco.
Risolto il puzzle uscirà dal muro uno scarabeo luminoso: seguiamolo fino alla stanza luminosa, e oltrepassata la porta vedremo il terzo fratello Hacker. Parliamogli e convinciamolo che la maledizione è tutta una invenzione (dopo la frase "io so..." scegliamo la seconda, la prima, la prima)


L'unico avventore affidabile della locanda.

DRACULA

D Sono un ragazzo di 13 anni, e vorrei un aiuto. Sono bloccato quasi alla fine del gioco al livello "il passaggio segreto del drago" quando infilo il coltello nell'incastro si apre la mandibola del dragone di pietra ma non riesco a trovare il pezzo d'armatura che non ho nell'inventario. Per favore ditemi dove posso trovarlo. Grazie amici!

Luca Conte, La Spezia

R Caro Luca in effetti il "passaggio segreto" è quasi alla fine del gioco. Dopo che si sarà aperta la mascella del drago dobbiamo infilare il pezzo d'armatura e tirare l'anello. Un meccanismo farà girare la nicchia del drago che rivelerà un piccolo altarino.
Ma...il pezzo d'armatura?
Andiamo nella miniera e, non appena usciti dall'ascensore, dirigiamoci verso sinistra e usiamo la leva per spezzare la catena. Dopo che saranno crollate le travi, raccogliamo quella caduta per terra vicino a noi e usiamola per raggiungere il passaggio nel muro opposto.
Camminiamo lungo il passaggio e raggiungiamo un atrio con una grossa scalinata. A lato della scalinata c'è una piccola nicchia completamente coperta di massi. Usiamo la leva per spostarli e osserviamo lo scheletro che ci cadrà quasi addosso. Troveremo anche uno scudo e, sotto lo scudo, c'è il pezzo d'armatura.

INDIANA JONES

D Carissima Nemesis, ho 13 anni e vorrei farvi i complimenti per questa stupenda rivista, che mi appassiona mese dopo mese. È ormai da qualche tempo che posseggo il gioco *Indiana Jones e la Macchina Infernale* e, pur riuscendo a superare molti ostacoli, mi sono bloccato al nono quadro, ovvero alla piramide di Teotihucan, in Messico. Dopo aver innalzato la statua raffigurante una dea, non riesco ad aprire le quattro porte che si trovano intorno a essa, e pur servendomi degli ingranaggi per far muovere la statua e le ruote non sono riuscito a combinare molto.
Cosa devo fare? Mi sono rivolto a te perché sono sicuro che mi potrai aiutare a risolvere questo enigma.

Marco Preziosi, Sora

R Caro Marco, dopo aver innalzato la statua si aprirà una porta al secondo piano della stanza, dall'altra parte del cancello. Risaliamo uno dei pilastri. L'idolo alla fine del corridoio è una trappola. Fermiamoci sulla piattaforma e giriamoci indietro velocemente. Questa piattaforma è anch'essa un vicolo cieco. Prendiamo quindi il tesoro 4, un idolo d'oro, e saliamo sull'ascensore per raggiungere il corridoio superiore. Prendiamo anche la gemma rossa e apriamo la porta. Siamo di nuovo nella stanza degli ingranaggi. Al secondo piano possiamo vedere due leve, quella di sinistra muove la statua, quella di destra muove le ruote. Per aprire ciascuna delle quattro porte dobbiamo posizionare 3 delle 4 ruote su una linea tra la porta e la statua. Tiriamo dunque la leva che muove la statua, la porta si aprirà. La distanza tra la statua e le ruote cambia. Nel cerchio più interno il movimento è orario, in quello esterno è antiorario. Per aprire ciascuna porta Indy deve per prima cosa spingere manualmente una ruota vicino alla porta scelta (questa non cambierà più posizione). Poi deve ruotare la statua finché almeno una ruota non cade su entrambi i raggi della porta più vicina, a destra e a sinistra di quella scelta. Spingiamo poi una ruota di queste porte verso un raggio diverso. Per esempio, se è all'interno portiamo all'esterno.
Ora giriamo le ruote, ed entrambe quelle che abbiamo toccato si allineeranno con la prima, vicino alla porta scelta, poiché le ruote in entrambi i cerchi si muovono contemporaneamente e in differenti direzioni. Infine possiamo ruotare la statua e la porta si aprirà.

GIOCHI COMPUTER

Prima occhiata...

QUAKE III: TEAM ARENA

Un prodotto che porta *QIII* a livelli sempre più alti di divertimento e giocabilità...



Il "Capture the Flag" dovrebbe risultare più giocabile grazie al posizionamento delle icone sullo schermo.



Ora la mitragliatrice consuma rapidamente i proiettili. Meglio usare brevi raffiche calcolate.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *QUAKE III: TEAM ARENA*

- La nuova versione del Deathmatch permette un vero gioco di squadra.
- Ci aspettano molte e succose novità grafiche.
- Tornano le mitragliatrici e le mine di prossimità.
- I comandi dei "bot" sono molto più semplici.

SVILUPPATORE	ID SOFTWARE	GENERE	SPARATUTTO
CASA	ACTIVISION	DATA DI USCITA	NATALE 2000





Quando vedremo apparire il bonus "Kamikaze" dovremo subito metterci a correre!

SÌ, *è vero: Quake III* ha riscosso un notevole successo anche tra gli esperti del settore, nonché in redazione. Continuiamo a giocarlo perché lo troviamo intelligente e divertente. Eppure molti preferiscono di gran lunga *Unreal Tournament*, anche perché è possibile giocare sia in modalità "singola", sia in modalità multiplayer, e per le numerose varianti dei vari sistemi di gioco proposti, come "Assault", "Domination", "Capture the Flag" ...

La risposta per gli amanti di *QIII* risiede nel prossimo disco aggiuntivo di missioni per il gioco, un prodotto ufficiale sviluppato proprio dalla Id Software, sottotitolato *Team Arena*. Le modalità "Capture the Flag" e "Deathmatch" di squadra sono disponibili anche nel gioco originale, ma il sistema dell'interfaccia testuale lascia effettivamente molto a desiderare, così come risulta un po' deludente l'intelligenza artificiale dei "bot". Todd Hollenshead, direttore del progetto della Id Software ci ha spiegato personalmente come gli sviluppatori intendono migliorare tutte le aree del gioco di squadra con quattro nuove modalità e con novità di ogni tipo.

TEMPO DI RACCOLTI

La modalità "Harvester" è un nuovo tipo di gioco di squadra. Una volta abbattuto un nemico apparirà un teschio al centro della mappa. Dovremo raccoglierlo (insieme a quelli che seguiranno) in modo da formare una coda di teschi che seguirà fedelmente il nostro personaggio. Se li porteremo nella base nemica e toccheremo la loro bandiera, conquisteremo i punti relativi a questi "trofei". Le altre modalità ("Obelisk" e "Overload") includono due monoliti e due teschi di squadra, rispettivamente, ognuno dei quali possiede migliaia di punti-danno.



Nella modalità Harvester bisogna rimanere vivi per un lungo periodo di tempo.

"SARÀ VERAMENTE NECESSARIA UN'ATTENZIONE INCREDIBILE PER SFUGGIRE ALLA MORTE"

Il fulcro di questo disco aggiuntivo sarà, infatti, senza dubbio il gioco di squadra. Esso conterrà una versione modificata del "Capture the Flag" con quattro bonus unici per ogni gruppo, un gioco "CTF" con una sola bandiera e altre modalità come "Obelisk", "Overload" e "Harvester".
Due semplici varianti della modalità "CTF" potrebbero sembrare poca cosa, tuttavia, le nuove sfide sembrano intriganti e originali al punto da consigliarne comunque l'acquisto. Quattro bonus persistenti ("Scout", "Guard", "Damage" e "Ammo") sono sparsi per la mappa, e ognuno di essi può essere usato soltanto da una squadra per volta. Il bonus "Damage" (danno) raddoppia i danni che infliggiamo ai nemici. Le icone "Ammo" (munizioni) rigenerano gradualmente le nostre scorte di proiettili. Il "Guard" (guardia) fornisce 200 punti di salute e un'armatura completa, mentre il bonus "Scout" ci fa muovere più veloci per un certo periodo di tempo.
Quello più interessante di tutti, comunque, è senza dubbio il "Kamikaze". Un gruppo di teschi comincerà a ronzare attorno al nostro personaggio e avremo la possibilità di autodistruggerci in un'esplosione di tale portata da risultare incredibile per chi non l'abbia mai vista sullo schermo, un botto che infligge 200 punti di danno a chiunque in un raggio molto vasto.
Fra le nuove armi ecco comparire la "nailgun", la "chaingun" (mitragliatrice di tipo Gatling) e le mine di prossimità. La novità più importante riguarda però il sistema utilizzato per comandare i Bot, basato su un semplice utilizzo del mouse e chiaramente ispirato a quello di *Unreal Tournament*, che permette di dare ordini ai compagni di squadra molto rapidamente. I riquadri con i dati e le informazioni si possono allargare, restringere o muovere a piacimento, realizzando, di fatto, un HUD personalizzato.
Dopo le critiche mosse alla carenza di modalità di gioco in *Quake III*, *Team Arena* dovrebbe richiamare l'attenzione dei più devoti di *UT*. Forse, però, molte di queste opzioni avrebbero dovuto effettivamente essere inserite nel gioco originale.

GIOCHI COMPUTER

ATTENDERE PREGO!

Torneremo a parlare di *Team Arena* non appena avremo maggiori informazioni!



I bonus colorati sono molto facili da riconoscere.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Id Software
Nazionalità: Stati Uniti
Nati nel: 1990
Quanti sono: 15-20
Storia: Il team originale di John Carmack, John Romero, Tom Hall e Adrian Carmack ha creato il primo *Commander Keen*. Due anni dopo è uscito *Wolfenstein 3D*, seguito a ruota dalla serie di *Doom* e di *Quake*. Romero e Hall se ne sono andati e hanno fondato la Ion Storm, ma i Carmack sono rimasti.
Li conosciamo per: *Commander Keen, Wolfenstein 3D, Doom, Doom II: Hell on Earth, Quake, Quake II, Quake III: Arena.*

Prima occhiata...

DIRTY ANGELS

I geni di *Hidden and Dangerous* arrivano a Chicago!



È uno sporco lavoro, ma qualcuno lo deve pur fare...

GLI ASSI NELLA MANICA DI *DIRTY ANGELS*...

- Una città intera, con tanto di bassifondi, pronta per essere esplorata.
- Un concessionario di autentici modelli d'auto d'epoca.
- Sfrutta la versione aggiornata del sistema grafico Insanity.
- È un'offerta che nessuno può rifiutare.

SVILUPPATORE	ILLUSION SOFTW.	GENERE	AZIONE/STRATEGIA
CASA	TAKE 2	DATA DI USCITA	NATALE

Non vogliamo camminare? Basta rubare una macchina! Abbiamo ben 30 modelli tra i quali scegliere!



IN COCKTAIL DI ELEMENTI

Forse uno degli aspetti più interessanti di *Dirty Angels*, è il suo tentativo di mischiare vari generi videoludici. Giocheremo nel ruolo di Tommy, un bravo ragazzo che si trova nel bel mezzo di una storia di mafia. Il gioco racconta i conflitti del suo senso di lealtà, mischiando elementi di avventura e spettacolari scene d'intermezzo con le peculiarità dei giochi d'azione, come la guida dei veicoli e le sparatorie..



Dirty Angels vuole riuscire dove *Kingpin* ha fallito: riproporre il classico mondo cinematografico dei gangster in un videogioco.



TUTTI noi ricordiamo *Kingpin*, un gioco che ha riscosso un discreto successo grazie alla violenza e al tema dei gangster. Tuttavia, nonostante la sua indubbia qualità, *Kingpin* non era in fondo nient'altro che un interessante sparatutto tridimensionale in prima persona. Chi ama questo genere, dunque, sarà contento di sapere che gli sviluppatori della Illusion Software hanno deciso di riproporre il tema delle bande rivali in un titolo di nuova concezione. Piuttosto che avere a che fare con gangster solitari, prostitute e bottiglie di liquore di pessima marca, avremo la possibilità di impersonare un ragazzo alle prese con grandi organizzazioni mafiose, eleganti completi gessati e custodie di violino che contengono strumenti musicali molto particolari. La concezione di partenza prende spunto dai livelli vasti e variabili di *Hidden & Dangerous*, creando una città singola ma completa chiamata Lost Haven. Questa metropoli misura dieci chilometri quadrati virtuali ed è circondata da altri quaranta chilometri di terreno. A meno che i nostri boss non ci chiedano diversamente, durante le missioni avremo la completa libertà di esplorare ogni angolo di questo microcosmo. Inoltre, si tratterà di una città viva, in cui gli altri cittadini conducono le loro vite a prescindere dalle nostre azioni, sperando di poter andare a fare compere senza essere presi nella linea di tiro di un regolamento di conti tra bande. Se abbiamo bisogno di un'auto potremo semplicemente rubarla, scegliendo tra trenta modelli d'epoca ricostruiti alla perfezione. Oppure potremo riceverne una in regalo dal nostro "benefattore" dopo aver compiuto una missione in modo particolarmente ineccepibile. Questo sarà anche il primo gioco a utilizzare la nuova versione del sistema Insanity, con ombre realistiche ed effetti di luce, specchi e mappatura completa del territorio. I presupposti per un gran gioco ci sono tutti.



"ORGANIZZAZIONI MAFIOSE, COMPLETI GESSATI E CUSTODIE DI VIOLINO MOLTO PARTICOLARI"



Mai stati su una vettura di questo tipo? E che dire della parte posteriore?

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Illusion Softworks
Nazionalità: Repubblica Ceca
Nati nel: 1997
Quanti sono: 30
Storia: Dopo aver cambiato nome da Vochozka Trading in Illusion, hanno creato il loro capolavoro, *Hidden & Dangerous*. Attualmente sono l'unico gruppo di sviluppo completo nella Repubblica Ceca.
Li conosciamo per: Il meraviglioso *Hidden & Dangerous*.

ATTENDERE PREGO!

Nei prossimi numeri cercheremo di fornire ulteriori informazioni riguardo a questo titolo.

Prima occhiata...

CULTURES: CREATORS OF A NEW WORLD

Asterix incontra *The Sims* ed esce dalla foresta con un cinghiale selvatico!



Questo gioco promette di essere entusiasmante, miniaturizzato, dolce e molto molto carino.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *CULTURES...*

- Potremo costruire e modificare la popolazione e l'economia rurale.
- Ogni singolo membro della nostra popolazione è unico.
- Graficamente è strepitoso.
- È dettagliatissimo in ogni aspetto.

SVILUPPATORE	FUNATICS	GENERE	GESTIONALE
CASA	THQ	DATA DI USCITA	AGOSTO



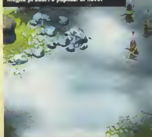
LA GUERRA DEI SESSI

Sembra che, nel gioco, non ci sia modo di far lavorare le donne: questi personaggi si sposano, fanno alcuni figli e passano il loro tempo a prendere il sole, a mangiare e a dormire. Probabilmente al giorno d'oggi una impostazione tanto sessista può risultare scomoda, ma il gioco cerca di riproporre un modello di vita storicamente accurato per il periodo preso in esame.



Una delle opzioni potrebbe essere la possibilità di modificare il sesso dei personaggi.







In inverno dovremo avere un'attenzione supplementare alle scorte dei nostri insediamenti per il riscaldamento. La produzione di menhir va cambiata: meglio produrre pupazzi di neve!







La storia comincia con un lunghissimo viaggio in nave, inadatto a chi soffre il mal di mare.

LA cultura celtica e nordica, con le sue saghe e i suoi eroi, ha ispirato poemi, romanzi, film e naturalmente giochi. Questo ultimo sforzo degli sviluppatori tedeschi Funatics ci permette di entrare nel mondo del medioevo nordeuropeo, creando villaggi e controllandone ogni aspetto personalmente.

Cultures è infatti, almeno nello spirito, un seguito di *The Settlers*, anche se in questo caso il micro-mondo di quel gioco è stato ancora più miniaturizzato. La storia racconta di come un gruppo di galli abbia deciso di seguire una stella cometa in un lungo viaggio marittimo, una ricerca che li ha condotti infine alla scoperta di una nuova terra fertile da colonizzare. Una volta giunti sul posto, essi hanno dato a noi il completo controllo della situazione. Potremo creare case, controllare i fiumi, il terreno e trasformare i nostri simpatici sudditi in un gruppo di allegri contadini. La tribù dovrà riuscire nella creazione di questa nuova colonia e noi dovremo prenderci cura della loro salute fisica, della loro felicità e della loro ricchezza. Potremo battezzarli e assegnare loro compiti, dare loro mogli e case, addestrarli come guerrieri o prepararli per scopi strategici di ogni tipo.

Questi compiti a lungo termine vengono organizzati in missioni nelle quali

"DOVREMO TRASFORMARE I NOSTRI SIMPATICI SUDDITI IN UN GRUPPO DI ALLEGRI CONTADINI"

dovremo trovare i pezzi della stella cometa caduta su questa nuova terra. Il sistema di combattimento di *The Settlers* è un esempio che in questo caso non è stato seguito: le battaglie in *Cultures* avvengono tra individui e non tra armate. Un'altra caratteristica interessante del titolo è l'individualità effettiva di ogni singolo membro della nostra comunità: ogni personaggio avrà caratteristiche fisiche poligonali diverse, nonché un nome e un comportamento differente. Il gioco si sviluppa ulteriormente, man mano che creiamo nuovi villaggi e li facciamo commerciare tra di loro.

La differenza sostanziale con *The Settlers* risiede nel fatto che questi villaggi non diverranno mai delle grandi città e sarà sempre possibile riconoscere i nostri "cittadini". Insomma, si tratta di una sorta di versione rurale di *The Sims*.

C'è ancora molto lavoro da fare, ma gli sviluppatori della Funatics sono persone in gamba. Non ci resta che attendere l'arrivo del prodotto finito, un avvenimento da festeggiare con un bel banchetto attorno a un tavolo circolare sotto le stelle ...

GIOCHI COMPUTER

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Funatics Development
Nazionalità: Germania
Nati nel: 1998
Quanti sono: 13
Storia: Il team è diretto dai professionisti Thomas Friedmann, Thorsten Knop e Thomas Hauser
Li conosciamo per: *Catan* la conversione di un popolare gioco di strategia da tavolo

ATTENDERE PREGO!

Speriamo tutti in una recensione completa di *Cultures* entro la fine dell'estate.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN DIECI PAGINE

SPECIALE

[ITA]LiAN PARTY 2000

Viene l'acquolina in bocca...

Per quanto sia divertente giocare via Internet, poter vedere la persona con cui ci si scambiano missili e testate atomiche ha un fascino molto particolare, e per questa ragione i cosiddetti "LAN party" (in cui i giocatori si sfidano in rete locale) stanno riscuotendo un considerevole successo in tutto il mondo. Ora è la volta dell'Italia, dove si è vista la prima manifestazione di questo tipo organizzata da un grande distributore di videogiochi, Leader (affiancato da NGI, Multiplayer.IT e altre figure di spicco nel mondo dei giochi), invece che da un gruppo di appassionati. A Firenze, alla fine di maggio, si è infatti tenuto l'[ITA]LiAN party, una vera e propria kermesse a base di computer, videogiochi e competizione. Nel corso dei tre giorni della manifestazione si sono svolti tornei dei principali giochi multiplayer (*Quake 3 Arena*, *Unreal Tournament*, *Starcraft*, *Half-Life* e *Tribes*), sono stati presentati in anteprima italiana vari giochi in arrivo nei prossimi tempi, e, soprattutto, si è giocato a più non posso. Oltre ai cento computer messi a disposizione dall' organizzazione, la manifestazione prevedeva oltre duecento postazioni per i computer portati dai partecipanti ai tornei – inutile a dirsi, i posti disponibili sono stati accaparrati nel giro di un paio di giorni – tutti collegati in una gigantesca rete locale che permetteva anche a chi non stesse partecipando ai tornei principali di sfidarsi nei loro giochi preferiti.

Il Teatro Tenda Lungarno di Firenze, dove si è svolta la tre giorni, è stato anche dotato di tre schermi giganti, sui quali si potevano seguire i punti salienti dei tornei nonché godersi in anteprima immagini da titoli come *F1GP3*, *Diablo II*, *Ground Control* e *Vampire: The Masquerade*.

"I posti disponibili sono spariti subito!"





I due clan vincitori del torneo di Half-Life: Counterstrike: a sinistra Sezione 1, a destra SKS.









È UFFICIALE: DOOM 3 SI FARÀ

Ma ci sono state vittime illustri...

La id Software ha dato l'annuncio ufficiale: sono iniziati i lavori per portarci *Doom 3*, il seguito di uno dei giochi più popolari di tutti i tempi. Il comunicato stampa non offre grandi dettagli: si sa solo che verrà utilizzato un sistema grafico completamente nuovo, mentre tutto il resto è ancora in discussione – nome compreso.
L'unica nota dolente è stata la notizia, contemporanea, del licenziamento di Paul Steed, l'autore dei modelli dei personaggi di *Quake 3*, apparentemente dovuto ad attriti all'interno dell'azienda.

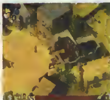
TEAM FORTRESS 1.5

Gratis dalla Valve l'ultimo aggiornamento per *Half-Life*.
PAG. 24



DESPERADOS

Avventure nel selvaggio West, tra sparatorie, banditi e pistoleri.
PAG. 24



BREAKNECK

Macchine, lancia-missili e grafica di tutto rispetto.
PAG. 25





Ecco i vincitori del torneo di *Quake 3 Arena* Deathmatch: da sinistra, [DOG]Tony, [LAG]Lionheart e [OOC]Piccolo.

GIOCO DI RUOLO

WIZARDS & WARRIORS

Vecchio stile, grandi novità

Si avvicina la data di pubblicazione di *Wizards & Warriors*, l'epico gioco di ruolo in fase di creazione da parte della Heuristic Park, e le informazioni aumentano. È ormai accertato il fatto che sarà completamente tridimensionale, con un interessante sistema di gestione del combattimento. Il gioco, infatti, "adatterà" la propria velocità a quella del giocatore, permettendo agli avventurieri più riflessivi di prendersi tutto il tempo necessario (con uno stile a turni) e ai più rapidi di non sprecare troppi minuti in combattimenti di limitata importanza, con un sistema in tempo reale. Anche i contenuti sembrano essere all'altezza – circa centoventi ore di gioco previste, con centinaia di personaggi non giocanti e mostri, dozzine di ambienti diversi e via dicendo. L'unico aspetto che potrebbe lasciare perplessi è la recente decisione di non utilizzare una visuale in terza persona – tuttavia, siamo piuttosto fiduciosi sul fatto che l'approccio stile "GdR vecchia maniera" sarà apprezzato dai fan.

■ **Secondo Activision, *Wizards & Warriors* dovrebbe essere nei negozi per l'autunno.**





Secondo indiscrezioni, la grafica userà una risoluzione fissa di 640x480 punti.

SPECIALE

I MIGLIORI SONO I PRIMI AD ANDARSENE

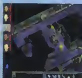
Grandi giochi, grandi debiti

È sempre triste quando una società deve chiudere i battenti, soprattutto nel campo dei videogiochi – ma quando la società è una di quelle veramente storiche, la cosa ci lascia davvero un groppo in gola. Parliamo della Looking Glass Studios, una delle case più innovative nel mondo dei videogiochi, chiusa alla fine di maggio a causa di gravi problemi finanziari.
I titoli da loro creati sono rimasti nel cuore dei giocatori: si va dai due *Ultima Underworld*, il primo esempio di gioco di ruolo completamente tridimensionale, all'incredibile (per quanto semi-sconosciuto) *Terra Nova*, alla serie dei *Flight Unlimited*, i recenti *Thief* e *Thief 2*, e il capolavoro *System Shock*, uno dei giochi più appassionanti che abbiamo mai visto. Purtroppo, però, nonostante il grande successo di critica, i giochi della Looking Glass sono raramente riusciti a diventare dei grandi successi anche di pubblico – e il risultato è stata la chiusura della società.

PILLOLE

QUELLI CON LA MAGLIA ROSSA

Gli amanti di Star Trek non avranno certo difficoltà a riconoscere di chi stiamo parlando; per tutti gli altri, invece, diciamo che sono gli uomini della sicurezza a bordo della Enterprise, la nave di Kirk e Picard. A loro, infatti è dedicato *Star Trek: Away Team*, il primo gioco tattico dedicato all'universo della Federazione. Il gioco ci metterà al comando di un gruppo di una ventina di uomini della sicurezza impegnati in missioni più o meno pericolose. Secondo la Activision, che pubblicherà il gioco a metà dell'anno prossimo, "I fan di non hanno mai visto in un gioco questo aspetto dell'universo di Star Trek"...



AVVENTURA NEL MONDO DEI GIOCHI

La Cryo dovrebbe riuscire a pubblicare entro fine dell'anno *Gift*, un buffo gioco di piattaforme in cui il personaggio principale deve attraversare otto mondi per raggiungere una donzella dall'attraente (?) nome di Lolita Globo. La parte curiosa è il fatto che i mondi che il nostro eroe deve attraversare sono basati su famosi videogiochi e film, e che gli oggetti che dovremo cercare noi, potrebbero essere quelli che portano al fallimento gli *altri* eroi...



SPARATUTTO

TEAM FORTRESS 1.5

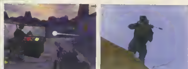
In attesa del numero 2...

■ Per saziare temporaneamente la fame dei molti appassionati che aspettano ansiosamente l'uscita di *Team Fortress 2*, la Valve ha deciso di rendere disponibile *Team Fortress 1.5*, che dovrebbe essere già disponibile per il download gratuito da www.valve.com.
In questo considerevole aggiornamento troveremo alcune mappe nuove, tecnologie di collegamento aggiornate, un nuovo "spectator mode" che ci permetterà di osservare le partite (anche delle altre versioni di *Half-Life*!) dall'interno anche senza unirci al gioco, e soprattutto tre nuove modalità di gioco.
La prima, Warpath, richiede al team di prendere (e mantenere) il possesso di cinque posizioni strategiche nella fortezza avversaria; la seconda, chiamata Dustbowl, prevede che uno dei due team difenda una fortezza, mentre il team avversario cerca di penetrarvi per piazzarvi la propria barriera, il tutto in tre diverse zone della mappa. La terza, infine, si chiama Epicentre, e richiede a entrambi i team di penetrare nella roccaforte avversaria e piantare la propria bandiera in un punto specifico.
Team Fortress 1.5 sarà anche presente nel prossimo aggiornamento di *Half-Life*, assieme al nuovo Mod *Opposing Force CTF*, che comprende un certo numero di nuove mappe, una nuova arma e alcuni potenziamenti mai visti finora.



Nella modalità Dustbowl avremo a disposizione un limite di tempo per penetrare nella fortezza nemica.

■ Potremo scaricare *Team Fortress 1.5* dal sito della Valve da agosto.



STRATEGIA

DESPERADOS

Alla conquista del West

■ Uno dei giochi di maggior successo dell'anno scorso è senza dubbio stato *Commandos*, la versione strategica di un film sulla Seconda Guerra Mondiale. Riesce dunque facile immaginare che *Desperados*, che a *Commandos* deve molto, potrà riscuotere altrettanti consensi.
Il gioco prende le mosse dai classici film western: troveremo un gruppo di sei avventurieri, tra cui un eroe in stile John Wayne e una pistolera spregiudicata, alle prese con banditi messicani e altri nemici. Le venticinque missioni che lo compongono sono ambientate su sfondi precalcolati, realizzati con grande cura e pieni di elementi interattivi. Altri punti di contatto con *Commandos* sono la possibilità di usare i veicoli che troviamo, l'utilizzo di un sistema di "Linea di vista" sia per i nostri uomini che per gli avversari e via dicendo.
A causa di queste somiglianze, difficilmente *Desperados* risulterà particolarmente originale – ciò non toglie che sia l'ambientazione, sia le tecnologie impiegate, sia lo stile di gioco, dovrebbero renderlo un giochino divertente, appassionante e capace di funzionare su tutti i computer.



Non è ancora chiaro se potremo sfidare i nemici a un duello a mezzogiorno.



■ I *Desperados* dovrebbero montare in sella prima di Natale, secondo la Infogrames.

STRATEGIA

CIVILIZATION: CALL TO POWER II

La saga dell'uomo



È stata annunciata la futura uscita del seguito di *Civilization: Call To Power*, il popolare gioco strategico a turni basato sull'originale di Sid Meier. Come nei precedenti esempi, anche questa volta dovremo costruirci una civiltà nel corso di seimila anni, a partire da un piccolo manipolo di coloni per arrivare all'era moderna e oltre. Mentre la grafica non dovrebbe subire grandi sconvolgimenti, rimanendo bidimensionale in visuale isometrica, possiamo aspettarci un miglioramento sia nel campo della IA degli avversari, sia nel bilanciamento del gioco (fattore che qualcuno aveva criticato nel primo *Call To Power*). Cambiamenti certi, invece, ci dovrebbero essere nella gestione delle relazioni diplomatiche, rese più potenti e al tempo stesso più comode da gestire. Sembra anche probabile un approfondimento della sezione commerciale del gioco, con nuove opzioni per gestire il mercato e via dicendo.

■ **La civilissima Activision dovrebbe pubblicare il gioco durante questo autunno.**

PILLOLE

GLORIE PASSATE

Su www.shockwave.com troveremo, fedelmente ricreati per essere giocati tramite il nostro browser, alcuni dei più famosi "classici" della Williams - *Joust*, *Robotron 2084*, *Defender*, *Satan's Hollow* e *Sinistar*.
I giochi in questione richiedono il plugin Shockwave per il browser (scaricabile ovviamente dal sito), ma a parte questo sono completamente gratuiti - e anche molto divertenti!

MICROSOFT SPEZZATA

Mentre in altre pagine di questo numero di GMC avevamo ipotizzato uno smembramento in tre del colosso di Seattle, appena prima di andare in stampa è arrivata la notizia che il Giudice Jackson ha deciso di dividere la società di Bill Gates in due tronconi, di cui uno si occuperà dei sistemi operativi, mentre l'altro manterrà il controllo di Office e Internet Explorer.
La cosa, comunque, non sarà operativa fino a dopo il processo d'appello, mentre già entro tre mesi dovrebbero entrare in vigore delle misure restrittive per la Microsoft, tra le quali l'ingiunzione di rivelare alcune parti del codice di Windows tenute, finora, segrete.

GUIDA

BREAKNECK

Una macchina con armi e bagagli – soprattutto armi...

I tedeschi Synetic GmbH sono al lavoro su *BreakNeck*, una interessante esplorazione del tema "gioco di guida con armi". Il gioco ci offre una vera e propria valanga di veicoli sui quali correre (oltre quaranta), accompagnati da un cospicuo numero di percorsi e ambientazioni, ma non è questo il punto cruciale. La cosa più interessante sono i quattro diversi stili di gioco disponibili. Oltre al classico Straight Race, che ci permette di misurare le nostre capacità come piloti in una gara normale, senza distrazioni di sorta, troviamo anche Shoot-out, nel quale dovremo comunque arrivare al traguardo – ma stavolta armati di ogni tipo di mezzo offensivo, con i quali potremo mettere fuori combattimento i nostri avversari. Anche più curiose sono le altre due modalità: Fox Hunt, in cui uno dei piloti ha un vantaggio di quindici secondi sul resto del gruppo, e l'obbiettivo è raggiungerlo e superarlo; e soprattutto Deathmatch, in cui il traguardo non conta più, e l'unica cosa importante è essere l'ultimo con una macchina funzionante.

Oltre all'abbondanza di opzioni di gioco, *BreakNeck* promette bene anche per via del sistema grafico, dettagliato e gradevole, e dell'attenzione messa nel realismo della simulazione.

■ ***Breakneck* dovrebbe essere già nei negozi...**





Gli effetti delle armi sono piuttosto spettacolari.

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

La rivelazione calcistica dell'estate piomba ai vertici della classifica...

1 - F1 2000 (Electronic Arts)	APR 00, 9
2 - EURO 2000 (Electronic Arts)	GIU 00, 9
3 - Force Commander (LucasArts)	MAG 00, 7
4 - Superbike 2000 (EA/Milestone)	MAR 00, 9
5 - Quake III Arena (id)	GEN 00, 9
6 - Tomb Raider - The Last Revelation (Eidos)	GEN 00, 8
7 - Final Fantasy VIII (Eidos)	MAR 00, 9
8 - Messiah (Virgin)	FEB 00, 8
9 - Soldier of Fortune (Activision)	APR 00, 8
10 - FIFA 2000 (EA Sports)	NOV 99, 9
11 - Nox (Electronic Arts)	APR 00, 8
12 - Ultima IX Ascension (EA/Origin)	GEN 00, 9
13 - UEFA Champions League (Eidos)	LUG 00, 7
14 - Dark Project II	GIU 00, 7
15 - The Devil Inside	GIU 00, 7
16 - The Sims (Electronic Arts)	MAR 00, 9
17 - L'Impero delle Formiche (Microids)	MAG 00, 8
18 - Asheron's Call (Microsoft)	MAG 00, 8
19 - Theocracy (Ubisoft)	MAG 00, 7
20 - Planescape Torment (Virgin)	FEB 00, 9

IN AVVICINAMENTO

Quanto manca al momento in cui potremo installare il nostro gioco preferito sul computer? Ce lo rivela il "radar" di Giochi per Il Mio Computer!

I PIÙ ATTESI



STRATEGIA

SUB TITANS

Un gioco strategico interamente sottomarino è un'idea curiosa...

Nonostante la tendenza sembri piuttosto quella di una evoluzione in campo grafico, quello che cerchiamo davvero in un gioco strategico è la varietà di gioco e la profondità delle tattiche utilizzabili. *Sub Titans*, in questo senso, promette molto bene. Le caratteristiche principali comprendono tre razze completamente diverse, una considerevole importanza della raccolta e gestione delle risorse e un campo di gioco inutilizzato finora - le profondità dell'oceano. L'unico aspetto che, a prima vista, sembra non entusiasmante è appunto la grafica. Tuttavia, se la giocabilità dovesse risultare valida come ci aspettiamo, siamo certi che *Sub Titans* sarà lo stesso un successone.



■ **L'immersione inizierà a settembre**

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita in Grecia e in Polonia...

 GRECIA	 POLONIA
1. The Sims	1. FIFA 2000
2. Final Fantasy VIII	2. Unreal Tournament
3. Delta Force 2	3. Legacy Of Kain
4. Theme Park World	4. Flight Simulator 2000
5. Quake III Arena	5. Quake III Arena

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!



EURO 2000 (Giu 00, 9)
Gli Europei di calcio offrono lo spunto per rinverdire la passione per il calcio su computer. La formula più attuale del football targato EA è stata ulteriormente migliorata, equilibrando l'efficacia del reparto difensivo. Nomi dei giocatori, formazioni, casacche ufficiali e la possibilità di rigiocare tutti i campionati dal1960.



MESSIAH (Feb 00, 8)
il futuro dell'umanità si annuncia oscuro. La scienza sta per stringere un patto con Satana. L'unica speranza per la Terra risiede nelle mani paffutelle dell'angioletto Bob. Nei panni di questo simpatico e, all'apparenza, indifeso cherubino dovremo salvare il mondo. Ogni mezzo è lecito, a rischio della nostra aureola.



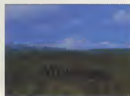
L'IMPERO DELLE FORMICHE (Mag 00, 8)
ispirato all'omonimo romanzo dello scrittore Bernard Werber, questo gioco ci permetterà di controllare ogni aspetto della frenetica vita di un formicaio. Uno dei più elaborati titoli gestionali mai apparsi su computer, una lotta coinvolgente per mantenere l'equilibrio tra il caos e l'estinzione.



QUAKE 3 ARENA (Gen 00, 9)
Verrebbe da dire che ogni epoca ha il suo *Quake*, così anche il nuovo millennio è stato inaugurato dal capolavoro definitivo nel genere degli sparatutto. Brutale nella sua semplicità, *Quake 3 Arena* è la chiave d'accesso privilegiata al divertimento multigiocatore, senza disdegnare le battaglie contro il computer.



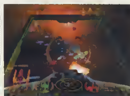
F1 2000 (Apr 00, 9)
Una simulazione di guida divertente e giocabile, che ci permetterà di affrontare gare intense negli abitacoli delle vetture della massima serie automobilistica. Tante opzioni di gioco, la possibilità di emozionanti sfide multigiocatore e i diritti ufficiali per la stagione 2000, nell'ennesimo successo sportivo targato EA.



SHOGUN: TOTAL WAR (Giu 00, 9)
Un titolo strategico in tempo reale che rappresenta lo stato dell'arte nel suo genere. Saremo un signore della guerra nel Giappone feudale, impegnato in una lotta di conquista senza quartiere. Tanta atmosfera, molte unità e una solida intelligenza artificiale. Da non perdere.



SOLDIER OF FORTUNE (Apr 00, 8)
Uno sparatutto di grande personalità, che ci vedrà nei panni di un professionista della guerra, impegnato a salvare il mondo. Il realismo estremo di questo gioco ha costretto i programmatori a dotarlo di un sistema di autocensura, ma emozioni e colpi di scena non verranno mai meno.



STARLANCER (Giu 00, 8)
Dai creatori della saga di *Wing Commander*, un nuovo gioco che ci condurrà negli spazi siderali. Come piloti da caccia del 45° Volontari, vivremo l'evolversi del conflitto per il possesso del sistema solare. Tra battaglie stellari mozzafiato assisteremo alla nascita di una nuova entusiasmante serie spaziale.



ASHERON'S CALL (Mag 00, 8)
Un mondo fantastico, dove giocatori in carne e ossa provenienti da ogni parte del nostro pianeta vestono i panni di misteriosi stregoni e intrepidi guerrieri. Un sogno per tutti gli appassionati di giochi di ruolo su computer, un incubo per chi deve pagare la bolletta telefonica alla fine del mese.

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono inesorabili ma, soprattutto, lenti.

BLACK & WHITE
(Lionhead/Electronic Arts)



Il mondo delle date d'uscita non è mai bianco o nero, assume piuttosto varie tonalità di grigio. Questo vale, a maggior ragione, per un titolo come *Black & White*, atteso entro la primavera. Pare, infatti, che le nostre previsioni si siano rivelate troppo ottimistiche, e che dovremo aspettare almeno fino a quest'autunno. D'altronde, a un gioco così carico di promesse, è giusto perdonare un po' di ritardo. Se poi non sappiamo rassegnarci, possiamo scoprire tutte le ultime novità in proposito all'interno dello speciale E3. In questo numero.

FELONY PURSUIT
(Polygon Studio/THQ)



Circolano voci che il lancio di *Felony Pursuit* sia slittato considerevolmente, a causa di alcuni problemi nella conversione del gioco per Dreamcast. Pare, infatti, che i giganteschi paesaggi urbani di questo titolo siano troppo vasti per essere "compressi" per la console di Sega. In un certo senso, la notizia potrebbe rappresentare una specie di garanzia di qualità, ingolosendoci ancora di più. Le ipotesi più recenti riguardo all'uscita del gioco si riferiscono alla fine di quest'anno, ma è molto probabile che non lo si veda sugli scaffali prima del 2001. Alla THQ, infatti, stanno concentrando gli sforzi su *Summoner* e *Cultures*.

GIOCHIAMO IN RETE
NETNEWS

PROPRIO MENTRE INIZIAMO AD ABITUARCI A INTERNET COSÌ COM'È, QUALCUNO STA CERCANDO DI CAMBIARE LE COSE: PREPARIAMOCI A TROVARE UN NUOVO MONDO.

CLAN E NON SOLO

CLAN: DSQ

Quasi un portale.

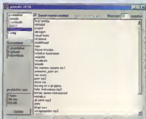
I Dark Side Quakers sono tanti e bravi

Nonostante (o forse grazie a) una grafica piuttosto scarna, il sito del clan DSQ è uno dei più interessanti visti finora – anzi, se procederanno sulla strada che sembrano aver intrapreso, ci aspettiamo che diventino un importante punto di riferimento per tutti gli appassionati di videogiochi. Oltre a una breve presentazione dei membri e delle attività del Clan, infatti, la maggior parte del sito è dedicato a notizie utili, prove hardware e software e articoli vari, tutto realizzato in maniera ottima (soprattutto considerando il fatto che, probabilmente, non ci guadagnano una lira). Complimenti ai DSQ – e buona fortuna!



Non facciamoci ingannare dalla grafica scarna: il sito è davvero ricco di contenuti.

Al primo momento, l'indirizzo http://freenet.sourceforge.net/ non ci lascia a bocca aperta. Una pagina semplice, senza tutta la grafica e il multimedia ai quali siamo ormai abituati – eppure il messaggio che contiene ha la potenzialità per cambiare completamente il modo in cui usiamo Internet. Anzi, il progetto è quello di creare una specie di nuovo Internet, estremamente diverso da quello a cui siamo abituati. Se dovessimo sintetizzare il Free Network Project con un solo termine, probabilmente sarebbe "anarchia" – non in senso negativo,

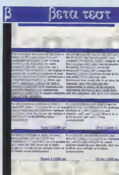


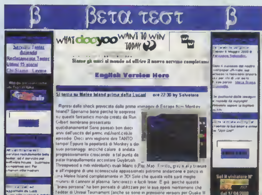
HTTP://WWW.BETA-TESTER.COM

CHI VUOLE ESSERE BETA TESTER?

È italiano il sito per aspiranti beta tester.

Una delle figure più importanti nel mondo dei computer è quella del beta tester, cioè una persona che si occupa di provare a fondo un prodotto in versione preliminare (beta, appunto) alla ricerca di errori e problemi. È stato recentemente aperto un sito, italiano ma disponibile anche in inglese, che permette alle società e agli aspiranti beta tester di incontrarsi in modo più semplice ed efficace degli annunci sulle pagine aziendali. Il sito, opportunamente chiamato Beta Test (all'indirizzo http://www.beta-tester.com), offre anche una utile sezione di notizie, con gli annunci delle uscite delle beta "pubbliche" di vari programmi che potremo anche scaricare direttamente dal sito.





MOD: ROCKET ARENA 3

ROCKET ARENA 3

Lotta senza quartiere. E senza cure.

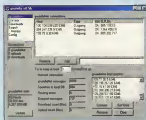


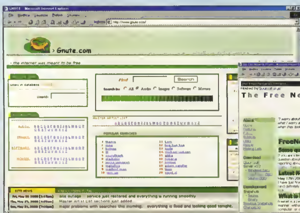
Al momento in cui scriviamo, i programmatori hanno appena dichiarato che *Rocket Arena 3* è entrato nella fase "codice completato" - ora è solo questione di togliere i bug e rifinire gli equilibri. *Rocket Arena*, nato ai tempi del primo *Quake*, è subito diventato uno dei Mod più amati dalla comunità, grazie alle sue particolari meccaniche di gioco. *RA3*, come i precedenti, è considerato l'ideale per valutare le vere capacità di un giocatore: i due sfidanti (o i due team) si scontrano in arene di dimensioni ridotte, senza oggetti o munizioni da raccogliere e con una dotazione completa di armi e armatura. In *RA3*, dunque, l'abilità del giocatore sta nel saper scegliere l'arma giusta al momento giusto, piuttosto che nel conoscere i tempi di rigenerazione e la posizione degli oggetti.
Possiamo trovare ulteriori informazioni (e, al momento giusto, potremo anche scaricare il Mod) all'indirizzo http://www.planetquake.com/servers/arena/.

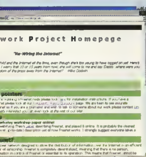


Per quanto piccole, le arene sembrano estremamente dettagliate e interessanti. Inoltre, vista la quantità, ci vorrà un bel po' prima di stancarsi...

ma puramente descrittivo. Il concetto di base del progetto, infatti, è quello della più completa decentralizzazione e della più stretta privacy - a differenza di quello che succede con Internet.
Prendiamo per esempio il sistema dei DNS, quei server che si occupano di "tradurre" gli indirizzi dei siti (come www.microsoft.com) in quartetti di numeri, che vengono usati per instradare il traffico. Il problema dei DNS è che sono totalmente centralizzati, quindi vulnerabili a molti tipi di avaria o attacco - il Free Network, al contrario, non avrebbe di questi punti deboli, dato che tutti i "nodi" che ne fanno parte sono allo stesso livello e ugualmente capaci di indirizzare il traffico.
Un altro punto cruciale del Free Network è la distribuzione dei dati e il conseguente anonimato: secondo gli sviluppatori, sarà praticamente impossibile stabilire su che computer si trovi un determinato pezzo di informazione e, di conseguenza, sia l'autore che i lettori potrebbero mantenere il più completo anonimato. Una ulteriore conseguenza, naturalmente, sarebbe la virtuale impossibilità di rimuovere documenti. Addirittura, dato che i documenti vengono copiati ogni volta che vi si accede, il tentativo di cancellarne uno non avrebbe altro effetto che renderlo ancora più agevolmente disponibile.
Naturalmente, non possiamo evitare di pensare ai lati negativi della cosa: è vero che, con il Free Network, si otterrebbe la più completa libertà di informazione - ma siamo certi che sia proprio quello che vogliamo? Il fatto che non si possa esercitare nessuna forma di controllo sui contenuti è un concetto francamente pauroso: anche se a nessuno piacciono i censori, l'idea che qualunque tipo di traffico potrebbe svolgersi senza controlli ci fa accapponare la pelle. Eppure, progetti del genere stanno nascendo come funghi e sembrano destinati a prendere sempre più piede: starà a noi imparare a fame buon uso.







VOX POPULI

http://anno1000.interfree.it
Oltre ai server ufficiali delle Origin, esistono anche server non ufficiali di *Ultima Online*, mantenuti da intrepidi giocatori. Con le informazioni e i file di questo sito potremo collegarci a *Anno 1000*, un nuovo server non ufficiale.

http://www.thecrowbarclan.net/
Come loro stessi si definiscono, i Crowbar Clan sono "accaniti sprangatori e sprangofili, oltre che giocatori di *Team Fortress Classic*"...

http://web.tiscalinet.it/Falcon/
Un sito interamente dedicato agli aerei militari e ai simulatori di volo.

http://members.xoom.it/phoenix23/
Sito stile "portale", con collegamenti e risorse di vario tipo - SMS gratuiti, opportunità di guadagno e via dicendo.

http://www.geocities.com/nirvanaclan
È il sito del Clan Nirvana di *Starcraft*: buoni link, forum attivo e programmi da scaricare.

http://www.nipogames.com
Un ottimo sito di informazioni e notizie sui videogiochi in genere.

I MAGNIFICI 5

http://www.slashdot.org
Il sito da cui partono praticamente tutte le "mode" di Internet. Unico difetto: è tutto, ahinoi, in inglese.

http://www.freedom2surf.com
Se abbiamo già una certa pratica con la creazione di pagine Internet e non vogliamo più usare i "soliti" siti gratuiti che offrono spazio ma ci riempiono di pubblicità, Freedom2Surf è quello che fa per noi.

http://www.gratis.it
Uno dei primi "portali" italiani dedicati a tutto quello di gratuito che si possa trovare in rete.

http://www.lastminutetour.com
Se non abbiamo ancora progetti per le vacanze, diamo un'occhiata a questo sito, dove potremmo trovare offerte vantaggiose anche un giorno prima della partenza.

http://www.google.com
Il più efficace motore di ricerca attualmente disponibile, ha anche ricevuto un "Webby" (gli Oscar di Internet" per la sofisticata tecnica di ricerca utilizzata.

ASHERON'S CALL

VOCI DALLE DIRELANDS

Asheron's Call

A partire da questo mese, cercheremo di tenerci aggiornati anche su quello che succede nel mondo di *Asheron's Call*...

Dalle lande deserte di Dereth non sono giunti messaggi di battaglia nell'ultimo mese. Il periodo di tranquillità seguito all'attacco degli Shadow sembra però artificiale, come se una grande, nuova minaccia stesse per abbattersi sul nostro mondo. La nuova alleanza che abbiamo stretto con Ben e il suo clan ci ha portato a combattere creature di cui non avevamo avuto notizia in precedenza, come per esempio gli Inferno, elementali del fuoco di 126° livello, capaci di incenerire in un solo colpo un mago con classe d'armatura 400 e la massima protezione contro il fuoco mai scoperta dalla scuola della Life Magic. A parte questo nessuno ha ancora scoperto come e perché gli Shadows si siano ritirati: il loro numero era ancora così alto da poter sferrare ulteriori attacchi. Il tutto fa pensare al peggio e a Hebian-to già si mormora di una nuova e imminente guerra. Il futuro però non è ancora scritto, nuovi coloni arrivano su Dereth ogni giorno e presto, molto presto saranno pronti ad affrontare la nuova minaccia. I maghi sono sempre più rari, quasi tutti scelgono la via delle armi, ma quei pochi stregoni presenti stanno arrivando a dei livelli di esperienza così alti da poter far fronte a ogni minaccia. Solo con l'esperienza potremmo sperare di sopravvivere, per cui Asheron sia con noi nelle nostre battaglie e possa mostrarci la corretta via.

Malus Taradon di Craigstone


I guerrieri attendono che un mago apra un portale per il luogo della battaglia. Tutti sono pronti e sanno che la morte potrebbe arrivare subito all'uscita.

LA POSTA DI [GMC]KEVORKIAN

Anche questo mese Cari fraggatori, le lettere fioccano e io inizio a capire come si possa sentire Nemesis...
Comunque, con molta autodisciplina e forza di volontà, sono riuscito a sceglierne un paio. A me sembrano interessanti, spero che lo siano anche per voi. In caso contrario, c'è sempre la Railgun...

gmc.kevorkian@ilmioweb.it

Ciao Nemesis, sono Giovanna, ho da poco compiuto 20 anni e mi sono decisa a scriverti dopo lunga riflessione (essendo un po' timida). Sono una ragazza non udente che passa sempre più tempo davanti al PC che nel resto del mondo, ma per quello che vedo fuori preferisco la mia cameretta col mio PC. Ti scrivo per un motivo forse un po' "inusuale" per una ragazza, ma giudicherai certamente da te... Dunque, devi sapere che io sono un'assidua giocatrice di Unreal Tournament*, eh sì, lo so che forse qualche maschietto storcerà il nasino, ma è così. Ho conosciuto parecchi ragazzi e pochi ammettono la mia femminilità nel gioco, ma che importa? So che ci sono altre ragazze che come me adorano "fraggare" (ho detto bene?) in rete e ti scrivo appunto per questo, a me piacerebbe tanto riuscire a formare il primo clan per sole donne, per poter dare una lezione ai signorini "uomini", e per dare un tocco femminile al mondo dei giochi in rete (che si dice) sia di dominio dei maschietti, tu che ne pensi?*
In ogni caso ti do il mio indirizzo email, se qualche pazza come me mi vuole contattare, potremmo cominciare a costruire insieme il primo clan per sole donne forte, eh?
Il mio nick di battaglia è. IOHANNA, e la mia email è: joe.zan@tiscalinet it
Un caloroso saluto a tutti!
Ciao

Johanna anche se [illegible] ne [illegible] far[illegible] parte [illegible] felice di poterti aiutare a formare un [illegible]lan femminile [illegible] sicur[illegible] che t[illegible]overai [illegible]ap dam[illegible]te altre [illegible] devo [illegible] sarebbe [illegible] sole [illegible] Credo che [illegible] sono americane e gio[illegible] a *Quake II* [illegible] tuo sarebbe [illegible] primo [illegible]lan femminile italiano per *Unreal Tournament* quindi [illegible] sarebbe comunque un record! Ah, mi raccomando, appena nasce il [illegible]n fammelo sapere!


Anche le donne fraggano...

Dear Nemesis,
Volevo chiederti di ripubblicare il nome del sito che mostra la classifica mondiale di Quake III.
Bacioni
Flying Dutchman
jacopopio@interfree.it

Conto sul [illegible]atto che se t[illegible] avessi saputo che ero io a rispondere non mi avresti mandato [illegible] bac[illegible]. Comunque, p[illegible] [illegible] classific[illegible] mondiale [illegible] giocator[illegible] [illegible] *Q3A* [illegible] gio[illegible]hi) all'indirizzo http://www.the[illegible]

ULTIMA ONLINE

PER LE STRADE DI BRITANNIA



Continuano le cronache della vita dei giocatori di *Ultima Online*, sempre con la guida dell'espertissimo Red Stain e dei suoi compagni di viaggio. Questo mese, scopriremo cosa è successo durante l'invasione degli agenti del Caos...

INDIRIZZI UTILI

- il Ng di UO it.comp.giochi.rpg.ultimaonline
- per iscriversi ella ML italiana di UO basta mandere un messaggio di posta senza testo e questo indirizzo uo4italy-subscribe@egroup.com
- il sito del mese: http://boards.uo.com/cgi-bin/wwwthreads.pl questo è il link per le message boerd ufficiele della Origin, alla discussione pertecipeno molto spesso elcuni componenti del teem di sviluppo del gioco.

Anche questo mese ci rivolgiamo in particolare a chi non conosce a fondo *Ultima Online* ma ne ha magari sentito parlare. Visto che ormai le scuole sono finite quasi per tutti e molti di noi avranno più tempo per navigare, abbiamo pensato di segnalare una serie di siti che possono aiutare a capire molte cose a proposito di *UO*. Sappiamo che stiamo per imbarcarci in un'ardua impresa che speriamo non scontenti nessuno e ci scusiamo in anticipo con tutti quei giocatori o quelle gilde i cui siti non verranno compresi in questo elenco.

- Cominciamo dall'indirizzo web di una delle più numerose gilde italiane presenti sulla shard Europa, i *WarMages of Justice*. http://digilander.iol.it/warmages/Index.html
- Di stampo molto diverso e appassionatamente dedicata agli scontri tra giocatori è la gilda - 7 -, che troviamo all'indirizzo http://www.geocities.com/riccazzo
- La gilda *The Lagged Angel* ha un ottimo e vitale forum all'indirizzo http://pub9.ezboard.com/ftlatlaforum.html
- Alcune pagine di giocatori: Lone Wolf ci offre ospitalità nella sua taverna all'indirizzo http://web.tiscalinet.it/ottodisk/taverna/Home.htm; Superciuk si trova invece a http://www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/6103/; infine troveremo il maniero di Sidewinder all'indirizzo http://www.sidewnet.net/uo/.

Oltre a questi siti, una ottima risorsa sono le F.A.Q. che il prode Marat aggiorna periodicamente per la gioia di tutti gli adepti e che potremo trovare in almeno due dei siti appena segnalati. Comunque, l'avvento del Rinascimento di *Ultima Online* ha portato molto fermento nella terra di Sosaria, e tutti si affannano a correggere i propri personaggi.
L'aggiornamento di qualche tempo fa ha infatti portato grandi rivoluzioni: con due mondi a disposizione le terre da visitare sono ora veramente vaste! Inoltre, il fatto che ora vi siano due mondi ha anche portato a una divisione più netta tra i giocatori di ruolo e i giocatori che amano i duelli con altri umani, i cosiddetti "pvpers". Felucca è il vecchio e pericoloso mondo, caduto sotto il nefasto influsso del malefico Minax: è ormai un mondo devastato, stile "The Day After", con alberi rinsecchiti e terreno cosparso di lapidi e scheletri. Trammel, invece, è una sorta di terra dell'armonia, dove mercanti e viaggiatori possono dedicarsi in pace alle loro attività. Noi, personalmente, preferiamo il primo, dove si vive il brivido dell'imprevisto, e in qualsiasi momento può spuntare un personaggio malvagio, capovolgendo così i nostri progetti: insomma l'avventura ci aspetta ad ogni angolo. Ai mostri che incontreremo nel gioco è stata aumentata l'intelligenza: non si fermeranno più dietro a un sasso a farsi colpire impietosamente dal primo novellino che passa: al contrario, eviteranno gli ostacoli e ci inseguiranno. Ma non solo: i mostri magici sono ora in grado di curarsi, il che ha rivalutato e reso molto più divertente il combattimento. Provare ora a uccidere un dragone che continua a rincorrerci scagliando palle di fuoco è di una difficoltà inimmaginabile: se ne vediamo uno quando siamo soli, è meglio allontanarsi il più velocemente possibile! I resoconti, spesso esilaranti, dei giocatori sono la testimonianza di questi sconvolgimenti: ormai, chi vive queste avventure non ne parla in terza persona, ma si lascia trasportare nella mente del suo personaggio, proprio come se avesse vissuto l'avventura in persona. Questo non fa altro che rendere sempre più vivo l'interesse e la passione per i giocatori: si vivono insieme mille avventure, ci troveremo a essere sempre pronti a correre in aiuto di un amico, sempre pronti ad avviare interminabili polemiche per un presunto sgarro, passeremo ore a chiacchierare e discutere nelle piazze delle città, organizzeremo burle o spedizioni
Ctrl-B a tutti.

Macchia Nera
Red_Stain@uomail.com

TUTTI I VOLTI DELL'



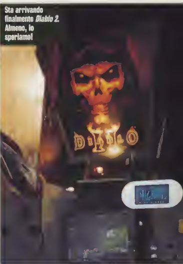
Da giovedì 11 a sabato 13 maggio si è svolta a Los Angeles la più grande fiera di videogiochi del mondo. Scopriamo nelle prossime pagine cosa hanno scoperto i nostri tre inviati speciali nelle giornate più calde dell'intrattenimento elettronico!



Le riviste del nostro gruppo editoriale: Giochi per Il Mio Computer splendeva al sole californiano!







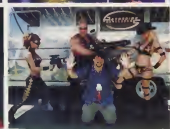
Sta arrivando finalmente *Diablo 2*. Almeno, lo speriamo!




Ogni stand cercava di attirare la nostra attenzione con enormi coreografie dal sapore e stile a dir poco Hollywoodiano!









ALLARME ROSSO

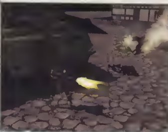
Oltre a *Renegade*, la Westwood è al lavoro sul seguito ufficiale di *Red Alert*. Dopo la digressione del piuttosto infelice *Tiberian Sun*, la guerra torna alle sue origini e al conflitto tra sovietici e americani. La novità, questa volta, riguarda la presenza di città americane ed europee chiaramente riconoscibili e un vasto arsenale di nuove armi e unità che potranno essere schierate da una parte e dall'altra. La trama riprenderà là dove si era interrotta nel primo *Red Alert*.

RENEGADE

- Genere **Azione**
- Sviluppatore **Westwood**
- Internet **www.westwood.com**
- Data di uscita **Natale 2000**



Chi ha giocato a *Command & Conquer*, ricorderà quell'unità singola che si poteva costruire a un certo punto del gioco, chiamata commando. Si trattava di una sorta di supersoldato in grado di combinare sfracelli nella fazione avversaria grazie alle sue abilità superiori e alla sua dotazione di esplosivo. Bene, in *Renegade* impersoneremo proprio questo personaggio, che nel gioco avrà il nome di Havoc; combatteremo dalla parte dei buoni, cioè della GDI, contro la fratellanza di NOD e avremo la possibilità di osservare i campi di battaglia del capolavoro Westwood da una prospettiva del tutto nuova. Non saremo più gli strateghi della situazione, con la solita visione dall'alto del conflitto, ma vi parteciperemo direttamente nei panni di Havoc, attraverso una visuale in terza persona alla *Tomb Raider*. Il punto di forza del progetto sta nell'atmosfera unica delle locazioni: per un giocatore qualsiasi si tratterà comunque di un'esperienza adrenalinica, ma per un conoscitore della saga di *C&C*, la soddisfazione di poter pilotare un elicottero Orca o una moto da battaglia dei Nod potrebbe tramutarsi nell'esperienza di gioco definitiva. L'azione si svolgerà sia in esterni, sia in interni e il sistema grafico progettato dalla Westwood sembra veramente in grado di gestire il tutto nel migliore dei modi. Grande attenzione anche al supporto multiplayer: il gioco si presta molto bene alle partite in deathmatch (la classica battaglia tutti contro tutti), ma anche il gioco di squadra contro i perfidi Nod darà le sue soddisfazioni. Con *Renegade* Westwood rivoluziona la serie, e noi non vediamo l'ora di metterci sopra le mani.





COMMANDOS 2

- Genere **Strategia**
- Sviluppatore **Pyro Studios**
- Internet **www.eidos.com**
- Data di uscita **Natale 2000**

EIDOS

Se dal punto di vista grafico non sembra molto cambiato, *Commandos 2* ha molte frecce in più al proprio arco, rispetto al titolo precedente. Due nuovi personaggi, un ladro e una seducente donna soldato, si aggiungeranno al gruppo di specialisti che ora potrà contare su nuove abilità e possibilità, compresa, finalmente, quella di entrare negli edifici ed esplorarne gli interni.
Il nuovo sistema grafico potrà infatti gestire gli ambienti interni, oltre che una completa rotazione dell'area di gioco.
E le missioni? Difficilissime, come sempre ma avvincenti!



GROUND CONTROL

- Genere **Strategia**
- Sviluppatore **Massive Entertainment**
- Internet **www.sierra.com**
- Data di uscita **Estate 2000**

SIERRA

In una piccola cittadina svedese, la Massive Entertainment sta dando gli ultimi tocchi a quello che dovrebbe essere un robusto scossone al genere strategico in tempo reale. *Ground Control* presenterà due fazioni in lotta per il predominio, ma non farà uso del consueto sistema di raccolta delle risorse tipico del genere; tutto sarà basato sull'azione selvaggia e sull'acume tattico del giocatore. La grafica, completamente tridimensionale, è tra le più belle mai viste e le unità hanno un livello di dettaglio altissimo. Giocabile sia singolarmente che in multiplayer, questo è un gioco da tenere d'occhio.



STARS! SUPERNOVA

- Genere **Strategia**
- Sviluppatore **Mare Crisium**
- Internet **www.empire.co.uk**
- Data di uscita **Estate 2000**

empire

Empire propone un titolo gestionale basato sull'originale *Stars!*, apprezzato gioco di strategia spaziale e di gestione nel genere di *Master of Orion*, il seguito ufficiale aggiunge *Supernova* al titolo, ma non si tratta, ovviamente, della sola aggiunta al gioco. Prima di tutto è stato completamente rivisto l'impatto grafico, aggiornato agli standard attuali, inoltre è stata riprogettata gran parte dell'interfaccia, con l'intento di fornire una giocabilità più immediata, senza però sacrificare la profondità che aveva catturato gli appassionati del primo episodio. Le battaglie sono rimaste scontri a turni.



MAX PAYNE

- Genere **Azione**
- Sviluppatore **3D Realms**
- Internet **www.godgames.com**
- Data di uscita **Primavera 2001**

TAKE 2

L'arrivo di Max Payne sui nostri monitor porterà il classico scompiglio che da sempre accompagna i giochi carichi di violenza gratuita. Resta da vedere se il polverone si depositerà poi senza troppe scosse come in tutti gli altri casi oppure no.

I presupposti perché il gioco faccia discutere ci sono tutti: l'ambientazione urbana lascia poco spazio alla fantasia, essendo la città che fa da sfondo all'azione ricreata fin nei minimi dettagli.



Lascia stupiti anche e soprattutto la grafica fotorealistica utilizzata per i volti dei personaggi; si tratta di qualcosa che darà la netta sensazione di trovarsi di fronte a una persona reale e non ricreata virtualmente, con in più il fatto di potergli scaricare addosso un intero arsenale di armi modellate su quelle reali. Gli sviluppatori hanno curato ogni aspetto per rendere l'esperienza il più realistica possibile; dai bossoli esplosi che fuoriescono dall'arma esattamente come nella realtà alla balistica dei proiettili, compresi dati come la velocità del proiettile, l'angolo di rimbalzo e l'effetto della gravità.

Come se tutto questo non bastasse, *Max Payne* farà sfoggio di nebbie e luci volumetriche, nonché di fonti di illuminazione assolutamente reali, il che renderà gli ambienti più simili a spezzoni di un film che non a semplici livelli di un videogioco.

Un altro elemento incredibile è quello che riguarda i movimenti dei personaggi, soprattutto quando fanno fuoco o ricevono un proiettile e stramazzano al suolo.

Insomma: sparare a qualcuno in un videogioco non sarà mai stato così realistico.



IN RITARDO

Si parlava di *Max Payne* già due anni fa, ma le immagini di allora mostravano un semplice, per quanto dettagliato, gioco in terza persona come poi se ne sono visti a tonnellate. Il fortissimo ritardo nello sviluppo del titolo ha fatto addirittura pensare a una sua cancellazione, ma guardando le immagini odierne si può ben dire che valeva la pena di aspettare così tanto. Quanto poi questo influisca sugli aspetti commerciali del gioco è tutto un altro discorso

HALO

- Genere **Strategia**
- Sviluppatore **Bungie**
- Internet **www.bungie.com**
- Data di uscita **Marzo 2001**

TAKE 2

Quando un gioco crea così tanta aspettativa intorno a sé, tutti gli occhi sono puntati nella sua direzione; rendendo i programmatori consci del fatto che, perché quell'aspettativa non vada delusa, il lavoro dovrà essere perfetto. *Halo*, facendo gli scongiuri, sembra procedere nella giusta direzione. La grafica è qualcosa di incredibile, ma nelle intenzioni della Bungie, non dovrebbe essere che la punta dell'iceberg, visto che il piatto forte del gioco saranno la giocabilità e l'atmosfera, con il compito di farci sentire veramente al centro dell'azione. Siamo impazienti di giocarlo, ma dovremo aspettare ancora piuttosto a lungo.



EXILE (MYST 3)



- Genere **Avventura**
- Sviluppatore **Presto Studios**
- Internet **www.myst3.com**
- Data di uscita **Primavera 2001**

Dopo il controverso *Riven*, le avventure nel mondo di *Myst* tornano per la terza volta, con una trama che promette di sviluppare i punti lasciati in sospeso e di immergerci nuovamente in quella atmosfera unica fatta di strane isole, paesaggi da sogno e, naturalmente, tanti enigmi da risolvere. *Myst 3* avrà il sottotitolo di *Exile* e secondo i programmatori sarà una vera e propria evoluzione, più che un semplice seguito. Aspettiamoci un uomo misterioso e cinque nuove ere da esplorare, più una serie di sorprese sulle quali i programmatori tengono la bocca cucita.



MIDTOWN MADNESS 2

- Genere **Simulatore di guida**
- Sviluppatore **Angel Studios**
- Internet **www.microsoft.com/games**
- Data di uscita **Autunno 2000**

Microsoft

L'originale aveva colto di sorpresa un po' tutti, rivelandosi un gioco ben progettato, originale e, soprattutto, molto divertente.

Il seguito promette di migliorare vari aspetti del gioco e di introdurre alcune novità che, sulla carta, sembrano interessanti.

Saranno disponibili due nuove città: Londra e San Francisco, accuratamente ricreate nei dettagli. In più ci sarà una nuova modalità di gioco chiamata "Crash Course", dove saremo chiamati a esibirci nientemeno che come stunt-man, realizzando acrobazie di ogni genere con la nostra macchina e uscendone, possibilmente, tutti interi.



IL RITORNO

"*Wolfenstein 3D* è uno di quei titoli che, al solo sentirli nominare, richiamano alla memoria ricordi di grandi ore di gioco". Sono le parole di Ron Doornink, presidente di Activision, il quale si dice sicuro del fatto che confrontarsi con un gioco di questo calibro può rappresentare un rischio, ma è altresì certo che i giocatori saranno sorpresi dal modo in cui sono stati miscelati gli elementi del gioco classico con la moderna tecnologia disponibile.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

- Genere **Sparatutto 3D**
- Sviluppatore **Gray Matter Interactive**
- Internet **www.activision.com**
- Data di uscita **Natale 2000**

ACTIVISION

Confrontarsi con un classico di un genere non è un'impresa da prendere alla leggera, se poi il classico in questione è un gioco chiamato *Wolfenstein 3D*, praticamente il capostipite di tutti i giochi di sparatorie tridimensionali, allora il compito potrebbe rivelarsi molto arduo.
Alla Activision hanno fatto i loro conti e sono convinti di potercela fare, grazie anche all'apporto della id, che ha creato l'originale, e della loro tecnologia.
Il sistema grafico di *Quake 3: Arena* costituirà infatti l'ossatura principale sulla quale poggeranno le basi i livelli che saluteranno il nostro ritorno al tetro castello di Wolfenstein.
L'idea originale non dovrebbe subire sostanziali mutamenti: impersoneremo un agente segreto americano chiamato Blazkowicz e ci infiltreremo tra le fila dei nazisti di Himmler nel tentativo di fermare i piani di conquista del reich e i suoi assurdi progetti di dominio del mondo e dell'umanità.
Ci troveremo di fronte a nemici di vario genere, tra i quali, naturalmente, spiccheranno i nazisti dell'episodio originale, ma alcune varianti della trama riguarderanno magie occulte, esperimenti genetici e altri elementi tipici del periodo della Seconda Guerra Mondiale. L'occhio vigile della id sorveglia il procedere dei lavori, anche se non sembra prevista una partecipazione attiva al progetto da parte di Carmack e soci.
I lavori sono in fase piuttosto avanzata, e l'ipotesi di vedere il gioco sugli scaffali in tempo per il Natale sembra abbastanza verosimile.



ALONE IN THE DARK 4

- Genere **Avventura-Azione**
- Sviluppatore **Dark Works**
- Internet **www.aloneinthedark.com**
- Data di uscita **Novembre 2000**



Si avvicina il momento tanto atteso dagli appassionati della saga di *Alone in the Dark*: il quarto capitolo è, infatti, sempre più vicino e promette di riportare le avventure del detective Carnby agli antichi splendori. Un rinnovato sistema grafico permetterà la realizzazione di ambientazioni ricche di dettagli e, soprattutto, di sfruttare l'illuminazione in modo da creare luoghi inquietanti. Proprio la sensazione di paura che il gioco è in grado di scatenare sembra essere uno dei punti di forza del nuovo episodio, che si baserà, come di consuetudine, sulle opere di Lovecraft.



KISS PSYCHOCIRCUS

- Genere **Sparatutto 3D**
- Sviluppatore **Third Law**
- Internet **www.kisspsychocircus.com**
- Data di uscita **Estate 2000**

TAKE 2

Dai fumetti di Todd McFarlane e dalla musica della più grande rock band che mai abbia calcato i palchi del pianeta, arriva l'ispirazione per *Psychocircus*: sparatutto in soggettiva caratterizzato dalla presenza dei Kiss e della loro musica. Quattro personaggi da controllare, una trama epica e il maggior numero di nemici mai visto in un gioco di questo genere rappresentano l'offerta. Il tutto è spinto da una versione migliorata del sistema grafico Lithtech, lo stesso utilizzato per *Blood 2: The Chosen* e molti altri titoli. Il gioco è in arrivo, i fan dei Kiss e dei giochi d'azione sono avvisati.

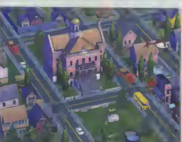


SIMSVILLE

- Genere **Gestionale**
- Sviluppatore **Maxis**
- Internet **www.thesims.com**
- Data di uscita **Gennaio 2001**



Non si è ancora spenta l'eco del successo di *The Sims*, e già si parla del seguito ufficiale. *Simsville* dovrebbe arrivare nei primi mesi dell'anno nuovo e sposterà il punto di vista verso l'alto, nel senso che non dovremo occuparci di una sola famiglia, ma di un'intera città e di tutte le svariate e imprevedibili esigenze dei Sim che la abitano.
Entro la fine dell'anno è invece atteso *Livin' Large*, espansione per il gioco originale che aggiungerà, tra le altre cose, cinque nuove carriere, tra le quali quella di musicista, quella di hacker e quella di... recensore di videogiochi!



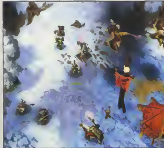
WARCRAFT 3

- Genere **Strategia**
- Sviluppatore **Blizzard**
- Internet **www.blizzard.com**
- Data di uscita **Estate 2001**

SIERRA

Se i programmatori della Blizzard scendono in campo con un nuovo gioco di strategia, i riflettori sono inevitabilmente puntati su di loro, e la concorrenza si preoccupa.
Warcraft 3 è uno dei titoli più attesi della prossima stagione, e conoscendo le abitudini della Blizzard e i loro proverbiali ritardi, l'idea è che questa attesa sia destinata a perdurare. Una vera sofferenza per chi, come noi, non vede l'ora di mettere le mani sulle cinque razze che si daranno battaglia nel nuovo capitolo della saga.
Oltre agli umani e agli orchi, infatti, troveranno posto nel gioco anche le armate demoniache, quelle dei non morti e una razza neutrale che dovrebbe comprendere Troll, Gnoll e altre bizzarre creature. Il passaggio alle tre dimensioni era ormai divenuto pressoché obbligatorio per quello che è uno dei decani della strategia in tempo reale, ma questa volta non controlleremo schiere di guerrieri e orde di cavalieri; il gioco si concentra maggiormente sulla gestione di piccole unità da combattimento capeggiate da personaggi speciale ed eroi tipici per ogni razza.
Questi campioni potranno accumulare esperienza, sfruttare abilità particolari e usare magie o incantesimi in base alla loro appartenenza.
Queste almeno sono le ultime notizie riguardo il gioco, ma non sono escluse le sorprese, visto che alla Blizzard stanno considerando l'opportunità di operare cambiamenti e intervenire sulla struttura di gioco.
In pieno stile Blizzard, il gioco dovrebbe contenere un programma completo per creare missioni personalizzate e, ovviamente, il pieno supporto multiplayer sulle ben note arene di Battle.Net per le epiche battaglie a più giocatori.
Non vediamo l'ora!





UN PASSO INDIETRO

Rispetto all'ultima presentazione ufficiale, *Warcraft 3* è decisamente cambiato. L'intrigante miscela di gioco di ruolo e strategia è stata abbandonata in favore di un più tradizionale gioco di guerra, più vicino al precedente *Warcraft 2* e, diciamo così, meno sperimentale. È un peccato che un'idea così originale sia stata abbandonata, ma le esigenze commerciali hanno un loro peso e i timori che il pubblico non apprezzasse la nuova direzione hanno avuto la meglio.

MECHWARRIOR 4

- Genere **Simulazione di Mech**
- Sviluppatore **Interno**
- Internet **www.microsoft.com**
- Data di uscita **Natale 2000**

Microsoft

Microsoft consolida la sua posizione nel mondo dei videogiochi con l'acquisizione dei titoli legati all'universo FASA e ai relativi giochi basati sui Mech da combattimento. *Mechwarrior 4* riporterà sui nostri monitor i potenti giganti di metallo, e avrà molte caratteristiche che ne faranno un titolo assai appetibile per gli appassionati del genere. Innanzitutto sono stati migliorati i campi di battaglia, ora molto più ricchi di elementi e passibili di variazioni atmosferiche quali pioggia e temporali improvvisi, ma la novità più succulenta è rappresentata dalla campagna dinamica e da una trama molto più approfondita rispetto a quella del gioco precedente. Sempre in ambito Mech, è da segnalare l'arrivo di *Mechcommander 2*, seguito dello strategico in tempo reale uscito qualche anno fa, atteso per i primi mesi del prossimo anno.



BATTLE ISLE: THE ANDOSIAN WAR



- Genere **Strategia**
- Sviluppatore **Interno**
- Internet **www.battleisle.com**
- Data di uscita **Autunno 2000**

La saga di *Battle Isle* arriva al quinto episodio con un gioco di strategia che promette di essere davvero interessante. Dopo i primi tre episodi e la digressione di qualche anno fa, con lo splendido *Incubation*, la Blue Byte propone *The Andosia War*, e lo fa coniugando la strategia in tempo reale e la tattica a turni all'interno di un contesto tridimensionale. Il gioco sarà diviso in due sezioni distinte ma strettamente collegate tra loro: la parte economica e gestionale ci vedrà impegnati nello sfruttamento delle risorse e sarà in tempo reale.
Le battaglie, viceversa, sfrutteranno il sistema a turni sperimentato con successo nel già citato *Incubation*, mentre gli aspetti economici continueranno il loro corso. Il tutto in un ambiente 3D che ricreerà nei dettagli il pianeta Chromos.



STUPID INVADERS

Mentre *Escape From Monkey Island* riuscirà certamente a conquistare i nostri cuori alla fine di quest'anno, al momento non ci sono molte avventure altrettanto interessanti, a parte *Stupid Invaders*, in arrivo da Ubisoft (sviluppatore: Xilam), la cui miscela di humor sopra le righe e stile di avventura classico potrebbe essere un degno sostituto nell'attesa, dato che dovrebbe essere disponibile, il condizionale è d'obbligo, prima dell'estate.

MONKEY ISLAND 4

- Genere **Avventura**
- Sviluppatore **Interno**
- Internet **www.lucasarts.com**
- Data di uscita **Autunno 2000**

La più amata trilogia di avventure della storia dei videogiochi sta per trasformarsi in una tetralogia: è in arrivo *Escape From Monkey Island*, il quarto capitolo delle peripezie di Guybrush Threepwood, il simpatico aspirante pirata. Il nuovo gioco della serie segna il passaggio dalla grafica bidimensionale a una più moderna visione prospettica con modelli tridimensionali, senza però abbandonare gli elementi che hanno reso così popolari i precedenti titoli.



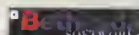
Il punto di forza del gioco sarà certamente l'umorismo, che ha sempre contraddistinto le stravaganti avventure di Guybrush, sin dal memorabile primo episodio. Troveremo quindi una ricca popolazione di pirati deformi, pappagalli psicotici e amenità varie, che incontreremo armati solo della nostra arguzia – e della bizzarra capacità di trattenere il respiro per dieci minuti.

Naturalmente, visto che non stiamo parlando di un film comico, bensì di un gioco, non potranno mancare gli enigmi, che ci aspettiamo essere ancora più divertenti e bizzarri dei dialoghi, visto il pedigree degli sviluppatori. Il team responsabile per *Escape From Monkey Island*, infatti, è lo stesso che, qualche anno fa, diede i natali a *Sam & Max Hit The Road*, una delle avventure più brillanti e spassose che si siano mai viste. L'occasione è ghiotta, soprattutto per coloro che non hanno mai sperimentato l'esperienza di ridere a crepapelle davanti a un monitor...



MORROWIND

- Genere **Gioco di Ruolo**
- Sviluppatore **Interno**
- Internet **www.morrowind.com**
- Data di uscita **Primavera 2001**



Morrowind si preannuncia come il più vasto gioco di ruolo mai creato.

Dopo le esperienze di *Elder Scrolls: Arena* e *Daggerfall*, esperimenti non completamente riusciti ma senza dubbio coraggiosi e innovativi, la Bethesda ha deciso di ampliare ulteriormente l'ambiente di gioco e le scelte possibili: *Morrowind* promette di lasciarci fare tutto quello che ci passa in mente.

Grazie al sistema grafico di tutto rispetto e al sofisticato meccanismo di creazione e di sviluppo dei personaggi, i creatori potrebbero riuscire a mantenere la promessa...



METAL GEAR SOLID

- Genere **Azione/Avventura**
- Sviluppatore **Konami**
- Internet **www.metalgear.com**
- Data di uscita **Autunno 2000**

Microsoft

Dopo essere stato un successo colossale sulla PlayStation, *Metal Gear Solid* arriva anche sul PC, grazie a un fondamentale accordo tra gli sviluppatori Konami e Microsoft. Nel gioco interpretiamo Solid Snake, un agente speciale che si trova a dover sgominare una banda di terroristi in possesso del Metal Gear, una potentissima arma nucleare.

Una sapiente miscela di azione e riflessione hanno reso *Metal Gear Solid* uno dei giochi più venduti per console – possiamo immaginare che succederà lo stesso per il mercato dei giochi per computer.



SETTLERS 4

- Genere **Gestionale**
- Sviluppatore **Interno**
- Internet **www.bluebyte.com**
- Data di uscita **Natale 2000**



Pur mantenendo molte caratteristiche dei precedenti titoli, *Settlers IV* introdurrà alcune interessanti variazioni.

Per esempio, oltre alle tribù che potremo guidare noi (Romani, Vichinghi e Maya), vi sarà una quarta popolazione, chiamata la Gente Oscura, il cui unico scopo sarà quello di contrastare la nostra crescita e distruggere l'ecologia terrestre.

Resterà invece inalterato il tipico sistema di gestione delle risorse, mentre la grafica verrà migliorata, fino a permetterci di zoomare sul viso di uno dei nostri omini...



SISTEMA GRAFICO

La spettacolare grafica di *Sacrifice* si basa su un sistema capace di adattarsi alla potenza del computer su cui viene fatto girare. In parole povere, quanto più sono potenti il nostro processore e la nostra scheda grafica, tanto più dettagliati saranno i personaggi e gli ambienti, in modo da sfruttare sempre al massimo il computer. Secondo gli sviluppatori "*Sacrifice* diventerà sempre più bello, ogni volta che aggiorneremo il nostro computer"...

SACRIFICE

- Genere **Strategia**
- Sviluppatore **Shiny**
- Internet **www.sacrifice.net**
- Data di uscita **Natale 2000**



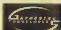
La prima parola che viene in mente vedendo *Sacrifice* è: bello.
Le schermate in queste pagine e, ancora di più, la versione preliminare che abbiamo visto girare all'E3 mostrano un livello grafico in grado di competere con gli sparatutto dell'ultima generazione, pur essendo un titolo strategico in tempo reale.
In *Sacrifice* dovremo impersonare un mago/sacerdote, seguace di una divinità (scelta tra cinque). Il nostro compito sarà, per farla breve, rendere sempre più potente il nostro dio, e per fare questo avremo bisogno di procurargli quante più anime possibile, evitando nel frattempo che lo facciano i nostri avversari. Per fare questo potremo usare incantesimi e creature evocate - sempre diversi a seconda della divinità per cui decidiamo di combattere.
Una volta risolti i combattimenti, potremo portare i cadaveri dei nemici al nostro altare, il che ci fornirà nuove energie magiche - che potremo naturalmente usare in combattimento per diventare ancora più potenti.
Il tutto verrà supportato da una interfaccia semplice e immediata, basata su menu contestuali e particolari movimenti del mouse.
Oltre alla grafica impressionante e a uno stile di gioco estremamente singolare, un altro punto di forza di *Sacrifice* sarà certamente l'editor di mappe, uno strumento molto versatile e semplicissimo da usare, grazie al quale potremo creare un ambiente di gioco completo nel giro di pochi minuti.
Chiaramente, questi livelli personalizzati potranno servire come campo di battaglia per sfidare altri giocatori grazie all'ottimo supporto multiplayer.
Conoscendo la Shiny e il talento del geniale Dave Perry, c'è da aspettarsi qualcosa di veramente speciale.





HEAVY METAL FAKK 2

- Genere **Azione**
- Sviluppatore **Ritual**
- Internet **www.ritual.com**
- Data di uscita **Estate 2000**



È ispirato alla famosa rivista di fumetti "Heavy Metal" (o "Metal Hurlant") e soprattutto al mitico mungometraggio animato omonimo il nuovo gioco della Ritual, *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, un titolo d'azione in terza persona basato sul sistema grafico di *Quake 3* in cui combatteremo nei discinti panni di F.A.K.K. 2, una strana eroina armata di spada e avvolta in abiti piuttosto succinti, alle prese con nemici ancora più strani e dalle intenzioni poco amichevoli.
La grafica è notevole, e la giocabilità sembra di ottimo livello, grazie alle molteplici armi e alla varietà degli ambienti.

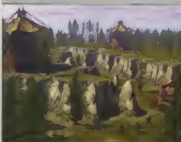


MUNCH'S ODDYSEE

- Genere **Azione**
- Sviluppatore **Oddworld Inhabitants**
- Internet **www.oddworld.com**
- Data di uscita **Primavera 2001**



Nei giochi normali, l'idea di impersonare una ex cavia di laboratorio bloccata su una sedia a rotelle non è certamente molto comune. Ma, naturalmente, *Oddworld: Munch's Oddysee* è tutt'altro che un gioco normale, così come non lo erano tutti i precedenti titoli che vedevano Abe come protagonista.
Nei panni di Munch (la cavia liberata) potremo "comandare" vari meccanismi, interagendo nel frattempo con il vasto mondo esterno e le creature che lo abitano. Il tutto, naturalmente, realizzato con una grafica che, fino a qualche tempo fa, non ci saremmo neanche aspettati da un filmato introduttivo...



AMERICAN MCGEE'S ALICE

- Genere **Azione**
- Sviluppatore **Rogue Entertainment**
- Internet **www.alice.ea.com**
- Data di uscita **Natale 2000**



Uno dei giochi più stravaganti dell'E3 è certamente stato *Alice*, una sorta di misto tra sparatutto, avventura e gioco di piattaforme, creato da American McGee, un ex creatore di livelli della Id Software.
Il gioco, basato sul sistema grafico di *Quake III*, è ispirato al famoso "Alice nel Paese delle Meraviglie", di cui raccoglie gli elementi più oscuri e tetri, trasformando il gioco in qualcosa di davvero peculiare.
Per esempio, in quanti altri giochi usiamo pupazzi a molla come bombe? Ci aspettiamo feste di non compleanno e conigli che se ne vanno a spasso armati di orologi...



ULTIMA WORDLS ONLINE: ORIGIN

- Genere **Gioco di ruolo multiplayer**
- Sviluppatore **Origin**
- Internet **www.uo2.com**
- Data di uscita **Natale 2000**



La notizia che Richard Garriott (più noto come Lord British) stesse lasciando la Origin, la società con cui ha creato la storica saga di *Ultima*, ha preoccupato molti fan. Fortunatamente, però, *Ultima Worlds Online: Origin* (il progetto precedentemente conosciuto come *Ultima Online 2*) non ha risentito dell'abbandono.

Sebbene gli sviluppatori (e il cambio di nome) vogliono sottolineare che *Origin* non sarà tanto un "seguito" di *Ultima Online*, quanto una nuova saga, quest'ultimo è ovviamente uno dei termini di paragone principali – e le differenze sono tutt'altro che marginali. Innanzitutto, non si può evitare di notare il passaggio alla grafica 3D, con un sistema che si preannuncia ancora più spettacolare di quelli utilizzati da altri giochi di ruolo online (come *Everquest* e *Asheron's Call*).

Come il suo illustre predecessore, *Origin* ci permetterà una libertà d'azione notevolissima – potremo decidere di essere degli artigiani di ogni tipo, grazie a un intelligente sistema di punti-abilità e una approfondita simulazione della parte economica.

Non mancherà, comunque, l'opportunità di diventare guerrieri o maghi, e le nostre esigenze dovrebbero essere pienamente soddisfatte da un solido sistema di combattimento e da una vasta serie di scuole magiche.

In più, anche i giocatori alle prime armi potranno divertirsi (e far crescere il loro personaggio) senza paura di venire uccisi da altri giocatori più esperti e spregiudicati, grazie alla creazione di zone in cui il conflitto tra giocatori è impossibile.

La mancanza di Lord British penalizzerà il progetto? Probabilmente sì, ma spronerà anche i programmatori a fare del loro meglio...



ANARCHY ONLINE

Un altro gioco di ruolo online che promette grandi cose è *Anarchy Online*, degli scandinavi Funcom. La grafica è notevole, ma quello che ci sembra più interessante è la possibilità anche per i giocatori stessi di "crearsi" le loro avventure, nonché una considerevole varietà degli ambienti e delle situazioni di gioco. Dopo una fase di beta test, il gioco dovrebbe essere pronto per il pubblico verso l'autunno o la fine dell'anno.

TITANIUM ANGELS

- Genere **Azione**
- Sviluppatore **Mobius Entertainment**
- Internet **www.sci.co.uk**
- Data di uscita **Natale 2000**



Il genere degli sparatutto in terza persona, dopo un periodo di "stanca" sembra destinato a ritornare in auge, grazie a un buon numero di titoli interessanti in arrivo – e *Titanium Angels* sembra promettere bene.

Il punto chiave del gioco è la possibilità di controllare sia la cacciatrice di taglie Carmen, che il suo veicolo, chiamato Titan: una sorta di robot a quattro zampe, simile a un ragno. A questo si aggiunge una grafica prevedibilmente spettacolare e una crescita dei personaggi nel corso del gioco, il che dovrebbe aggiungere una buona dose di longevità.



SUMMONER

- Genere **Gioco di ruolo**
- Sviluppatore **Volition, Inc.**
- Internet **www.summoner.com**
- Data di uscita **Natale 2000**



Dai creatori di uno dei migliori simulatori spaziali di ogni tempo, *Conflict: Freespace*, arriva un gioco di ruolo altamente spettacolare, senza però tradire le origini.

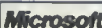
Il concetto di *Summoner*, infatti, è quello classico del genere, e ritroveremo il classico gruppo di avventurieri, la magia, i combattimenti, le missioni elaborate e una solida trama a fare da sfondo alle nostre incredibili avventure.

Il tutto insaporito dalla possibilità di evocare varie letali creature che combattano per noi, supportandoci contro le orde di nemici e di insidie che ci sbarreranno il cammino...



FREELANCER

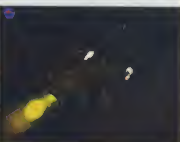
- Genere **Simulatore spaziale**
- Sviluppatore **Digital Anvil**
- Internet **www.microsoft.com/Games**
- Data di uscita **Inizio 2001**



Se quello che vogliamo in un gioco è la libertà d'azione, *Freelancer* potrebbe essere quello che fa per noi: quale altro gioco, infatti, ci offre la possibilità di muoverci in un universo di dimensioni notevoli – e fare quasi tutto quello che vogliamo?

Potremo diventare tanto mercenari quanto mercanti, tanto contrabbandieri quanto cacciatori di taglie – ma ci ritroveremo comunque a fronteggiare le conseguenze delle nostre azioni, sia in termini di reputazione che in termini economici.

Il progetto è ambizioso, ma i programmatori della Digital Anvil sanno il fatto loro.



BLACK & WHITE

- Genere **Strategia**
- Sviluppatore **Lionhead**
- Internet **www.blackandwhite.ea.com**
- Data di uscita **Natale 2000**



In *Black & White* ci ritroveremo nei panni di una divinità, e anche questa volta avremo un popolo che ci venera e cerca di compiacerci – la differenza fondamentale, però, è che questa volta saremo noi a decidere la ragione per cui lo fanno. A seconda delle nostre decisioni e delle nostre azioni, infatti, il gioco potrà prendere una "tinta" diversa: se ci mostriamo divinità gentili e compassionevoli, il nostro popolo ci onorerà per amore.
D'altro canto, potremo anche decidere di essere divinità spietate e feroci, nel qual caso gli abitanti delle terre sotto il nostro controllo cercheranno di tenerci buoni, offrendoci sacrifici per evitare la nostra collera.
Questa stessa contrapposizione ci viene riproposta sotto vari aspetti nel corso del gioco, sia in termini di variazioni grafiche (una terra sotto il dominio di una divinità crudele sarà brulla e oscura, un paese i cui fedeli venerano un dio pietoso sarà invece solare e fertile), sia in termini di meccaniche di gioco.
In particolare, potremo scegliere delle creature che, dopo essere state addestrate, diventeranno i nostri tramiti sul mondo materiale e, a seconda del tipo di addestramento ricevuto, potranno risultare demoni assetati di sangue o angeliche creature pronte a soccorrere i più deboli.
Il tutto sarà coronato da una interfaccia innovativa, che ci permetterà di gestire tutti gli aspetti del gioco – dagli incantesimi all'addestramento del nostro agente terreno – con semplici movimenti del mouse.
Il gioco appare già impressionante per grafica e concetto, e da un genio del calibro di Molyneaux ci aspettiamo grandi cose...



PETER MOLYNEAUX

Il creatore di *Black & White* è il celebre Peter Molyneaux, il padre riconosciuto dei "simulatori di divinità", grazie allo storico *Populous* e al suo seguito. Dopo essersene andato dalla Bullfrog, con cui aveva creato i suoi primi giochi, qualcuno ha temuto che non sarebbe stato in grado di produrre giochi all'altezza dei suoi precedenti capolavori. Tuttavia, a giudicare da quello che abbiamo visto, sembra addirittura che riuscirà a fare di meglio!

ZEUS

- Genere **Gestionale**
- Sviluppatore **Impressions Games**
- Internet **www.impressionsgames.com**
- Data di uscita **Autunno 2000**

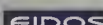


I creatori di *Caesar* e *Faraon* ritornano per portarci la terza grande civiltà classica – i Greci! Zeus, in arrivo prima della fine dell'anno, ci metterà in grado di far funzionare la nostra città piuttosto rapidamente – ottenendo così una immediata soddisfazione.
Questo non vuol dire che mancheranno sfide, comunque: divinità capricciose, mostri, invasori, commerci con le città vicine e molte altre sorprese dovrebbero tenere alto il nostro interesse nel corso del tempo.
Oltre a Zeus, è in arrivo anche *Cleopatra*, un'espansione per *Faraon*, con missioni aggiuntive e vari miglioramenti.



HITMAN: CODENAME 47

- Genere **Azione/sparatutto**
- Sviluppatore **IO Interactive**
- Internet **www.eidosinteractive.com**
- Data di uscita **Autunno 2000**



Hitman si propone come "lo sparatutto per pensatori" del Duemila. Il concetto alla base del gioco è relativamente semplice: nei panni di un esperto sicario, dovremo portare a termine una serie di "incarichi" – inutile dire di cosa si tratti. Oltre alla grafica, i lati più interessanti del gioco dovrebbero essere i molteplici sistemi a nostra disposizione per concludere le missioni, l'Intelligenza Artificiale dei nemici (che dovrebbe rendere il gioco più complesso di uno sparatutto classico) e un curioso sistema economico, che ci permetterà di comprare nuovo equipaggiamento con i proventi delle nostre operazioni.



ARCANUM

- Genere **Gioco di ruolo**
- Sviluppatore **Troika Games**
- Internet **www.arcanum1.com**
- Data di uscita **Autunno 2000**



Immaginiamoci un mondo fatato, abitato da Elfi, Nani e Orchi (e qualche umano, per fortuna), in cui sia appena iniziata la rivoluzione industriale, e i maghi si trovano a poter comprare occhiali da sole e altri oggetti di consumo prodotti in fabbrica...
Questo è il mondo di *Arcanum*, il nuovo gioco di ruolo in via di sviluppo da parte dei creatori dell'eccellente *Fallout*, e anche questa volta sembra che ci siano le premesse per qualcosa di davvero buono.
La sofisticata creazione dei personaggi e le vaste scelte nella magia e nel combattimento, dovrebbero essere i punti di forza.



MOLTI NEMICI, MOLTA FORZA

***Obi-Wan* consentirà di sfidare a colpi di spada laser nemici in carne e ossa. I personaggi tra cui si potrà scegliere per affrontare i combattimenti multiplayer saranno il maestro Qui-Gon Ginn, un cacciatore di taglie, un droide distruttore, un soldato di Naboo e l'immancabile lord Sith. Le modalità di gioco vedranno opzioni classiche come il "tutti contro tutti", ma anche scontri tra gruppi, come lo scenario in cui sarà richiesto di fare da scorta alla regina di Naboo.**

STAR WARS OBI-WAN

- Genere **Azione**
- Sviluppatore **Interno**
- Internet **www.lucasarts.com**
- Data di uscita **Autunno 2000**

La Forza scorre forte nei giochi della LucasArts, e non potrebbe essere diversamente visto che uno dei più venerabili cavalieri Jedi sta per fare il suo ingresso trionfale sugli schermi dei nostri computer.
Ci riferiamo, naturalmente, a *Star Wars: Episode I Obi-Wan*, in cui potremo finalmente brandire la spada laser azzurra del giovane Padawan e seguire le vie mistiche della Forza per salvare la galassia. Il gioco si articolerà su dodici livelli, disseminati di nemici pericolosi. Non mancheremo di affrontare i droidi della Federazione, i letali droideka protetti dagli scudi antilaser, i misteriosi sabbipodi che abitano i deserti di Tatooine e i biechi mercenari Sith. Per aiutarci in questa lotta disperata avremo a disposizione, oltre all'addestramento a cui ogni apprendista viene sottoposto dal proprio maestro, anche i misteriosi poteri della Forza.
L'abilità nel controllare questa energia impalpabile dovrà accompagnarsi a un uso chirurgico dell'arma per eccellenza degli Jedi, la spada laser. Per ottimizzare le nostre capacità e permetterci di utilizzarle al meglio in combattimento, i programmatori hanno messo a punto un sistema di controllo particolare, basato su un'innovativa combinazione di movimenti del mouse. In poco tempo sapremo combattere come un vero cavaliere, deflettendo i colpi di folgoratore con riflessi fulminei, ma *Obi-Wan* richiederà anche l'uso del cervello per superare le innumerevoli situazioni in cui verremo coinvolti. Tanta varietà sarà assicurata da un sistema grafico 3D dettagliato e dinamico, attraverso il quale il nostro eroe arriverà ad affrontare il momento della verità, nello scontro con il micidiale Darth Maul.





POOL OF RADIANCE 2

- Genere **Gioco di Ruolo**
- Sviluppatore **SSI**
- Internet **www.poolofradiance.com**
- Data di uscita **Natale 2000**



Il gioco che ha segnato la nascita dei giochi di ruolo per computer torna alla vita con *Pool of Radiance Ruins of Myth Drannor*.
Dopo più di dieci anni, potremo calcare le strade della città di New Phlan, riscoprire il potere magico della Pool of Radiance ed esplorare la pericolosa e affascinante Myth Drannor.
Saremo in grado di creare quattro baldi avventurieri e costituiremo compagnie di sei eroi dalle abilità differenti, con cui intraprendere ricerche mistiche. I personaggi accumuleranno esperienza fino a raggiungere il sedicesimo livello, arrivando a lanciare i potenti incantesimi di ottavo livello. In un ambiente completamente interattivo, che unisce la grafica tridimensionale e la visuale isometrica, i segreti del regno elfico di Cormanthor attendono di essere svelati...



COMBAT SIMULATOR 2: WWII PAC. THEATRE

- Genere **Simulatore di Volo**
- Sviluppatore **Interno**
- Internet **www.microsoft.com/games**
- Data di uscita **Dicembre 2000**

Microsoft

Dopo la prima versione da combattimento del classico *Flight Simulator*, Microsoft ha deciso di spostare l'obiettivo sugli scontri aerei che infiammarono l'oceano Pacifico nel corso della Seconda Guerra Mondiale. Sarà la volta di saltare nell'angusto abitacolo dei caccia che hanno fatto la storia di quel conflitto, come l'agile A6M2 Zero giapponese o l'insidioso F4U-1A Corsair della marina USA. Mitragliatrici, cannoncini e occhio di falco saranno i nostri più preziosi alleati nelle 120 missioni di questo simulatore, mentre il realismo nelle prestazioni degli aerei sarà garantito dalla qualità dei modelli di volo di *Flight Simulator*. A completare questo attesissimo seguito, anche l'elaborato sistema grafico, che utilizza dati ufficiali del dipartimento geologico degli Stati Uniti.



TERRA E LIBERTÀ

I creativi di *Deus Ex* assicurano che il gioco sarà strutturato così da consentirci di esplorarne il mondo in maniera totalmente libera. L'intento principali è proprio quello di far adattare *Deus Ex* allo stile individuale di ogni giocatore. In un contesto simile, il personaggio potrà svilupparsi in maniera più autonoma, decidendo di volta in volta come risolvere i problemi che gli si prospettano durante l'avventura.

DEUS EX

- Genere **Azione**
- Sviluppatore **Ion Storm**
- Internet **www.eidos.com**
- Data di uscita **Autunno 2000**

EIDOS

Il mondo è in fiamme, un'oscura cospirazione mina le fondamenta della nostra esistenza, la terra domanda un eroe. In poche parole *Deus Ex*, un titolo che difficilmente può essere racchiuso in un genere. Sull'orlo di una catastrofe planetaria, dovremo creare il nostro eroe, decidendone le caratteristiche fisiche e i talenti, e con questo alter ego solitario sventare una misteriosa macchinazione che affonda le proprie radici nella notte dei tempi. Saremo soli, nessuno sarà disposto a credere alle nostre teorie, ma grazie a un elaborato sistema di gestione dell'intelligenza artificiale, potremo interagire con i personaggi gestiti dal computer e convincerli a fornirci il necessario aiuto. Seguendo le fila dell'avventura, che ci condurrà di mistero in mistero da Parigi a New York a Hong Kong, saremo in grado di costruirci una rete di informatori e alleati. L'intreccio della trama promette di essere intricato quanto basta e flessibile al punto da modificarsi di minuto in minuto, a seconda delle nostre scelte e azioni. Naturalmente, il modo più adatto per salvare il mondo sarà lasciato alla libera iniziativa del giocatore. Le qualità con cui disegneremo il nostro personaggio ci porteranno a combattere l'inquietante complotto sul piano della strategia internazionale, magari utilizzando le sottili arti dello spionaggio, oppure sfidando i nemici del pianeta a muso duro, facendo affidamento sulla forza bruta e sulle armi. Non ci resta che attendere l'autunno e cominciare a diffidare. Di tutto e di tutti.





NHL 2000

- Genere **Sportivo**
- Sviluppatore **EA Sports**
- Internet **www.easports.com**
- Data di uscita **Autunno 2000**



È il momento di allacciarsi i pattini e affrontare, come è ormai tradizione, il nuovo capitolo del grande hockey targato EA.
La nuova stagione si presenta veramente ricca di sorprese.
Oltre alle trenta squadre delle leghe nazionali, che comprendono le due nuove entrate dei Columbus Blue Jackets e dei Minnesota Wild, *NHL 2001* includerà venti formazioni internazionali, tra cui l'Ucraina e la Latvia. Le possibilità di personalizzazione saranno ancora più accentuate. Saremo in grado di costruire la nostra squadra nei dettagli, arrivando a modificare i volti dei singoli giocatori applicandovi i nostri tratti somatici. Come è tradizione della serie sportiva, avremo accesso a molteplici modalità di gioco, tra cui anche un'intera carriera agonistica.
Non mancherà la possibilità di affrontare fino a otto avversari in carne e ossa in velocissime sfide multiplayer.



EA SPORTS

- Genere **Sportivo**
- Sviluppatore **EA Sports**
- Internet **www.easports.com**
- Data di uscita **Autunno 2000**



La grande serie sportiva di Electronics Arts continua, con i nuovi capitoli del basket targato NBA e con il football americano di Madden.
La pallacanestro si presenta sui nostri schermi per la settima volta con *NBA Live 2001*. Tante le nuove acrobazie e i colpi d'effetto, giocatori sempre più fotorealistici e stadi ancora più animati.
Non mancherà la possibilità di affrontare le formazioni migliori di sempre, e di costruire il nostro dream team grazie all'innovativo sistema di gestione del mercato tra squadre.
Sempre più realistico, anche *Madden NFL 2001* offrirà nuove opzioni per studiare gli schieramenti avversari e soprattutto la possibilità di disputare un'intera stagione on-line.
In questa galassia di stelle troveremo anche la Formula Uno, nell'ultima incarnazione intitolata *F1 2001*.



NUOVE RISOLUZIONI

***Baldur's Gate II: Shadows of Amn* presenterà una versione migliorata del sistema grafico Infinity, progettato dalla BioWare. La visuale di gioco rimarrà isometrica, ma potremo viaggiare sulle strade di Amn a una risoluzione grafica di 800x600 e gustare giochi di luce ed effetti speciali molto evocativi. Avremo, inoltre, la facoltà di abbandonare i limiti dell'interfaccia grafica e osservare combattimenti ed esplorazioni a schermo intero.**

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

- Genere **Gioco di Ruolo**
- Sviluppatore **BioWare**
- Internet **www.interplay.com**
- Data di uscita **Settembre 2000**



La saga di Baldur's Gate è ormai un classico dei giochi di ruolo per computer. Dopo l'espansione che permetteva di avventurarsi nella Sword Coast, tutti gli appassionati non attendevano altro che visitare nuovi territori dei Reami Dimenticati. Questo secondo episodio accontenta i sogni fantasy di tanti giocatori, spalancandoci le porte del regno dei mercanti di Amn. Dalla foresta degli elfi di Tethir, alle pendici delle montagne di Cloudpeak, passando per le oscure sale di Underdark, la città degli elfi neri, fino alle strade della capitale Athkatla, la nostra missione ci porterà a esplorare luoghi favolosi e incantati. Ma le novità non si fermano all'aspetto geografico, in *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* incontreremo quindici nuovi personaggi non giocanti, che potranno unirsi alla nostra compagnia nel corso della storia, centinaia di mostri e creature, e 130 incantesimi inediti. Molto ricco anche il tesoro degli oggetti magici. Finalmente, i paladini più fedeli potranno impugnare la loro arma per eccellenza, la mistica spada Holy Avenger, mentre gli stregoni più esperti vedranno amplificati i loro poteri arcani dal magico bastone staff of the Magi. Anche gli avventurieri che si accosteranno per la prima volta a questo gioco non rimarranno delusi. Venti nuove sottoclassi, tante abilità e specializzazioni nelle armi, ci consentiranno di creare la nostra versione personalizzata dei classici eroi fantasy, e di farli crescere fino a livelli prima irraggiungibili. Insomma, un nuovo capitolo che si preannuncia imperdibile per tutti gli appasionati, ma anche per chi vuole avvicinarsi al magico mondo del gioco di ruolo su computer senza rinunciare all'immediatezza.



B17 "THE MYGHTY EIGHT"

- Genere **Simulatore di volo**
- Sviluppatore **Microprose**
- Internet **www.hasbrointeractive.com**
- Data di uscita **Settembre 2000**

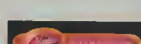


Le fortezze volanti tornano a oscurare i cieli del Terzo Reich con *B17 "The Mighty Eight"*. In questo simulatore di volo da combattimento, potremo pilotare uno dei più gloriosi bombardieri pesanti della storia, assumere il ruolo di caccia di scorta, oppure opporci alle orde dell'Ottava forza aerea con gli intercettori della Luftwaffe. In 25 missioni storicamente accurate, vestiremo i panni di qualsiasi membro dell'equipaggio del B-17, controlleremo 8 aerei differenti e potremo giocare con 30 assi da scrivania in multiplayer.



GIANTS

- Genere **Strategico/Azione**
- Sviluppatore **Planet Moon**
- Internet **www.interplay.com**
- Data di uscita **Autunno 2000**



Un pianeta idilliaco devastato dalla lotta tra tre razze incompatibili è lo scenario di *Giants*. In questo titolo, creato per essere giocato in multiplayer, sarà possibile prendere il controllo di una delle specie in conflitto, e utilizzarne le caratteristiche peculiari per conquistare le 40 isole che costituiscono il mondo. La forza bruta, la tecnologia o il potere della natura, potranno modificare l'ambiente di gioco, mentre il livello di conoscenza di ogni razza e la sua efficacia evolveranno a scapito della popolazione indigena.



DELTA FORCE LAND WARRIOR

- Genere **Azione**
- Sviluppatore **Interno**
- Internet **www.novalogic.com**
- Data di uscita **Autunno 2000**

NOVALOGIC

Operazioni segrete, tecnologie avanzatissime e azione al cardiopalmo saranno il nostro pane quotidiano nel terzo titolo dedicato alle imprese della Delta Force. *Land Warrior* si presenterà ai nostri occhi con un sistema grafico completamente rinnovato, in grado di riunire i pregi della tecnologia Voxel con le potenzialità degli acceleratori grafici 3D. Oltre alla possibilità di immergersi in una trama coinvolgente e collaudare un arsenale nuovo di zecca, sarà possibile sfidarsi tra giocatori in carne e ossa sulle arene virtuali del server gratuito Novaworld.



INDEPENDENCE WAR 2

- Genere **Simulatore Spaziale**
- Sviluppatore **Particle Systems**
- Internet **www.independencewar2.com**
- Data di uscita **Inverno 2000**



Il primo capitolo di *Independence War* ci vedeva al comando di un incrociatore spaziale lungo la bellezza di 160 metri, impegnati nel difendere l'integrità dell'impero coloniale terrestre dalla rivolta secessionista. Nel mondo dei videogiochi, però, il tempo passa molto velocemente e i due anni che ci separano da quelle battaglie ne sono valsi un centinaio. In *Independence War 2: The Edge of Chaos*, la frontiera estrema dello spazio è ora popolata da industriosi lavoratori, ma il boom economico con cui erano stati attirati nelle Badland non si è verificato. Le grandi corporazioni hanno assunto il controllo e uomini d'affari senza scrupoli fanno il bello e il cattivo tempo.
In un ambiente così brutale, un omicidio è paragonabile a una goccia nel mare, ma spesso tanto basta per far traboccare un vaso colmo di astio.
Il nostro nome è Cal Johnston. Abbiamo assistito all'assassinio di nostro padre, abbiamo affrontato il carcere, ma ora siamo fuori e con noi ci sono un gruppo di scavezzacollo ed ex galeotti.
La pirateria e il contrabbando saranno il nostro futuro comune. Dovremo impegnarci ad acquisire materie prime, per commerciarle o trasformarle in nuove armi e tecnologie. Potremo incrociare sulle rotte di ben sedici differenti sistemi solari, all'interno dei quali il traffico spaziale verrà generato in maniera dinamica e realistica.
Col tempo, saremo in grado di migliorare le nostre navi, e la nostra sete di vendetta diventerà l'unica speranza di libertà per la galassia. Sembra proprio che ci attenda un inverno da eroi.





RALISMO SPAZIALE

Mantenendo una delle caratteristiche peculiari del primo capitolo, *Independence War 2* potrà contare sulla riproduzione realistica delle caratteristiche di volo. In pratica, tutte le forze fisiche che influenzano lo spostamento di un corpo nello spazio saranno rese con estrema verosimilanza. Un altro aspetto a cui è stata dedicata particolare attenzione è quello del multiplayer. Sarà, infatti, possibile sfidare avversari in carne e ossa sia in arene "tutti contro tutti", che in missioni a squadre.

REPUBLIC

- Genere **Strategia/simulazione**
- Sviluppatore **Elixir Studios**
- Internet **www.eidos.co.uk**
- Data di uscita **Estate 2001**

EIDOS

Definire *Republic* come un gioco di strategia o di simulazione significa inevitabilmente "rinchiuderlo" in una categoria. Si tratta, se tutte le promesse verranno mantenute, del primo simulatore di "tutto".
I geniali programmatori (il loro capo era campione nazionale di scacchi a 12 anni!) stanno cercando di mettere dentro il "cuore" del programma un modello matematico di ogni possibile variabile, e il risultato, nelle loro promesse e nei loro sogni, è un simulatore politico globale di una repubblica sovietica, di cui noi dovremo prendere il controllo.
"Ambizioso" è il termine che più si avvicina a questo incredibile progetto, dove –sembra – l'unico limite sarà la nostra fantasia. Riusciremo a conquistare la nostra repubblica personale!



DUNGEON SIEGE

- Genere **Gioco di Ruolo**
- Sviluppatore **Gas Propelled Games**
- Internet **www.microsoft.com/games/dungeonsiege/**
- Data di uscita **Estate 2001**

Microsoft

Spada, corazza, e una scheda 3D: ecco tutto quello di cui avremo bisogno per calarci in *Dungeon Siege*, ovvero il punto di incontro dei giochi di strategia in tempo reale e i Giochi di Ruolo. I ragazzi della Gas Propelled Games sono stati gli ideatori di *Total Annihilation*. In effetti, *Dungeon Siege* ha nel DNA elementi da gioco di ruolo, come le diverse classi di personaggi, i mostri tipicamente Tolkeniani o da AD&D, ma il sistema di controllo è molto simile a quello di uno strategico in tempo reale, e ci permetterà di presidiare con dei membri del nostro gruppetto di arditi avventurieri posti molto lontani tra loro. L'unica cosa che sembra mancare è una trama che unisca il tutto, ma non è detto che la GPG non riesca a stupirci anche sotto questo aspetto!



IL CASO BLAIR

Il progetto della serie di *Blair Witch Project* coinvolge ben tre diversi sviluppatori, la Terminal Reality, la Human Head e la Ritual. Mentre ogni sviluppatore si è incaricato di creare un singolo capitolo, l'intera trilogia si avvale del sistema grafico di un unico gioco, il tenebroso *Nocturne* della Terminal Reality. In italiano, i titoli dei tre episodi dovrebbero suonare: *Il caso di Rustin Parr*, *La leggenda di Coffin Rock* e *La storia di Elly Kedward*.

BLAIR WITCH PROJECT

- Genere **Azione/Avventura**
- Sviluppatore **GOD**
- Internet **www.intwww.godgames.com**
- Data di uscita **Dall'estate 2000**

TAKE 2

"The Blair Witch Project" è stato uno dei fenomeni cinematografici dell'anno. Ora, l'atmosfera di angosciosa tensione che trapelava da ogni fotogramma del film, ha trovato modo di rivivere sul nostro computer. Ben tre giochi, ispirati alla leggenda della strega che seminò il terrore nei boschi attorno alla cittadina di Burkittsville (nella realtà o nella fantasia?), ci impegneranno nelle buie notti dei mesi a venire. Ognuno di questi tre capitoli, avrà caratteristiche particolari e ci coinvolgerà in un groviglio inestricabile di eventi soprannaturali.
Immersi in una grafica dalle pesanti connotazioni gotiche e crepuscolari, inizieremo il nostro cammino nel 1941, con l'indagine su Rustin Parr.
Nei panni di Doc Holliday dovremo investigare sugli efferati infanticidi che hanno insanguinato la cittadina di Burkittsville. Rompicapi, visite alla biblioteca cittadina, chiacchiere e pettegolezzi della popolazione indigena, saranno la nostra guida verso la risoluzione di questo mistero.
Se il primo episodio avrà un'impronta più avventurosa, il secondo capitolo sarà una miscela di elementi investigativi e di sparatutto. Ambientato nel 1886, ci vedrà impegnati nella ricerca della bimba che ci ha salvato da una morte certa.
Dopo flashback sulla guerra di secessione, indovinelli che metteranno a dura prova la nostra logica e combattimenti all'ultimo sangue, verrà la volta di concludere la trilogia affrontando la strega in persona. L'anno sarà il 1785 e, nei panni di un cacciatore di streghe, ci scontreremo con le forze del male.
Nell'epica lotta conclusiva, apprenderemo tre tipi diversi di magia "buona", con cui affrontare i combattimenti che costelleranno quest'ultima puntata.





SOVEREIGN

- Genere **Strategico on-line**
- Sviluppatore **Verant**
- Internet **www.station.sony.com**
- Data di uscita **Inverno 2000**

Ubi Soft

Sovereign è il primo titolo strategico in tempo reale in cui le battaglie si svolgono interamente su Internet. Le meccaniche di gioco non saranno differenti da quelle di capolavori del tenore di *Command & Conquer* e *Civilization*, con la differenza che il conflitto risulterà in continua evoluzione e il territorio interessato dagli scontri sarà persistente. Ogni contendente potrà sviluppare tecnologie e abilità particolari.
La diplomazia e i commerci avranno un'importanza strategica, ed esisterà l'opportunità di sfruttare lo spionaggio ai fini della vittoria.



LEGENDS OF MIGHT & MAGIC

- Genere **Gioco di Ruolo**
- Sviluppatore **New World Computing**
- Internet **www.3do.com**
- Data di uscita **Autunno 2000**

3DO

Anche la leggendaria serie di *Might and Magic* approda alla modalità di gioco multiplayer.
Nel nono capitolo della saga, saremo in grado di decidere se giocare in maniera classica e seguire da soli la trama principale, oppure se affrontarne le insidie in compagnia di altri cinque giocatori.
Ogni partecipante potrà impersonare un personaggio con abilità, tattiche e incantesimi particolari. Oltre alle classiche partite "tutti contro tutti" e alle sfide a squadre, affronteremo dei mini scenari generati dal computer e combatteremo in un'arena piena di mostri di ogni genere.



UNDYING

- Genere **Azione**
- Sviluppatore **DreamWorks Interactive**
- Internet **www.ea.com**
- Data di uscita **Autunno 2000**

EA GAMES

La trama è nata dalla penna del maestro dell'orrore Clive Barker, l'impatto visivo è assicurato dal sistema grafico di *Unreal*, il risultato di questa miscela esplosiva si chiama *Undying* e ci vedrà protagonisti dell'ennesima lotta contro il Male. Nell'Irlanda nel 1920, ci aggireremo tra monasteri diroccati e città maledette, affrontando creature dannate a colpi di incantesimi e fucile a canne mozze.
Dieci aree da esplorare, venti terribili mostri e un sistema sonoro estremamente realistico renderanno concreti i nostri peggiori incubi.



GRAND PRIX 3

Attesissimo, ambitissimo e riservatissimo. Noi l'abbiamo provato!



Sul circuito australiano di Melbourne spicca la riproduzione pressoché fotorealistica del manto erboso.





Non c'è nulla di più esaltante che vedere il fumo alzarsi dopo una sgommata o una frenata esasperata.

ISTANTANEA SU: GRAND PRIX 3

Casa: Hasbro Interactive

Sviluppatore: Microprose

Genere: Simulatore di guida

Requisiti di sistema: PII 266, 64 MB RAM

Internet: www.grandprixgames.com/grandprix3/english/

Nei negozi: 28 Luglio 2000

Perché aspettarlo: È semplicemente la simulazione di Formula 1 più realistica che si sia mai vista su un computer

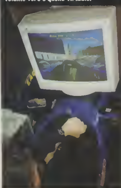
AVEVAMO già avuto modo di intravedere *GP3* tra gli affollati stand dell'E3. La frenesia e il caos dell'importante salone californiano, non ci avevano però concesso di assaporare le mille sfaccettature che caratterizzano una simulazione di guida così complessa. Appena tornati nel vecchio continente, ci siamo così spostati nelle ben più tranquille campagne inglesi, per analizzare con la dovuta cura quella che si preannuncia come la più realistica simulazione di Formula Uno apparsa finora su un computer domestico.

In quel di Silverstone, tempio dell'automobilismo inglese nonché tappa ufficiale del campionato di Formula 1, la Hasbro Interactive ci ha così messo a disposizione due speciali postazioni per provare una versione non ancora definitiva ma pressoché completa di *Grand Prix 3*

La fedele riproduzione di un abitacolo di Formula 1 era stato appositamente allestito per chi si fosse voluto cimentare ai comandi di *GP3*. Dopo un'attesa durata cinque lunghi anni (tanto è passato dalla pubblicazione di *GP2*), resistere a una simile tentazione è stato pressoché impossibile e così, dopo aver sfilato il volante, ci siamo infilati all'interno dell'angusto abitacolo. Il tempo di ricollocare al suo posto il volante ed eccoci proiettati sulla griglia di partenza di Montecarlo. Presagendo l'imminente partenza della gara, le luci rosse del semaforo hanno iniziato ad accendersi una dopo l'altra. Una veloce occhiata al "cruscotto" ci ha però consentito di intravedere, attraverso la rinnovata veste grafica, l'inconfondibile tratto del buon vecchio *GP2*. Tutte le informazioni necessarie al giocatore erano infatti rappresentate sul volante digitale o, comunque, all'interno del cruscotto virtuale. Come in *GP2*, le mani del pilota non sono state riprodotte graficamente, in compenso, il volante è ora animato. Al via di un gran premio non sono però concesse ulteriori distrazioni. Con un occhio sul semaforo e uno sugli avversari, abbiamo dunque atteso con pazienza il compimento di quei pochi ma interminabili secondi che ci separavano dalla partenza. Poi finalmente un boato di motori ha accompagnato lo spegnersi dei semafori e contemporaneamente la nostra macchina è scattata insieme al resto dello schieramento. Rispetto alle simulazioni automobilistiche viste finora, il traffico è subito apparso molto più caotico. Durante la nostra prova, nessun trenino di macchine o uniformità d'azione ha caratterizzato la condotta di gara delle vetture gestite dal computer. Ogni avversario è apparso come animato da una propria personalità che di fatto lo ha reso sempre difficilmente prevedibile. Dopo aver compiuto qualche centinaio di metri sul circuito monegasco,

" LA PIOGGIA È STATA FINALMENTE IMPLEMENTATA "







Il nostro inviato ha saggiato di persona l'enorme coinvolgimento che *GP3* è in grado di offrire. Staccarlo dalla postazione di guida è stato veramente difficile oltreché straziante. Da notare la corrispondenza tra l'inclinazione del volante vero e quello virtuale.

una volta arrivati nei pressi del Casino con la mente meno offuscata dall'entusiasmo iniziale, ci siamo però resi conto che il comfort di marcia risultava fin troppo elevato per un bolide di Formula 1. Tutti gli aiuti disponibili erano infatti attivati e, anche se questo rendeva di fatto la guida piacevole e rilassante, non ci consentiva di apprezzare il realismo che un simile gioco è in grado di generare. Ricorrendo ai numerosi aiuti offerti da *GP3* anche un neopatentato potrebbe competere su qualsiasi pista. Abbiamo dunque chiesto di disattivare tutti gli aiuti e solo allora si può dire che si siano effettivamente aperte le danze. Incidenti, sgommate e testacoda hanno iniziato a susseguirsi quasi a ritmo di musica. Questo non significa che *GP3* sia una simulazione riservata esclusivamente ai maghi del volante: finché si mantiene un'andatura normale, la vettura è infatti degnamente governabile, il difficile arriva quando schiacciando a fondo l'acceleratore si accendono le spie rosse del contagiri elettronico e l'auto si trasforma in una belva difficilmente domabile. È a questo punto che le informazioni lette sul display assumono un'importanza sempre più secondaria e le sensazioni iniziano a diventare il principale punto di riferimento per il giocatore. Solo "sentendo" la macchina si può esercitare su di essa un controllo totale. Gli effetti sonori assumono in questo senso un'importanza determinante. Ci siamo infatti accorti che, dopo qualche minuto di pratica e, lo ammettiamo, infinite ore passate a suo tempo con *GP2*, cambiavamo le marce ascoltando esclusivamente il regime del motore e bilanciavamo la forza esercitata su sterzo, freno e acceleratore solo nel momento in cui le gomme iniziavano a stridere. Dal punto di vista grafico, le vetture, sono a dir poco spettacolari e il fumo delle sgommate estremamente realistico. Il vero apice lo si raggiunge però con la pista bagnata, quando sul percorso iniziano a specchiarsi le tribune e tutti gli altri oggetti sparsi a bordo pista. Ebbene sì, quella pioggia che in *GP2* avevamo invano atteso, questa volta è stata implementata nel migliore dei modi. In caso di pioggia, gli sviluppatori non si sono infatti limitati a ridurre l'aderenza delle vetture, ma sono riusciti ad andare ben oltre ogni nostra aspettativa. Le condizioni meteo potranno cambiare durante la gara e i temporali manifestarsi con intensità variabile. Ad acquazzone concluso la pista inizierà poi ad asciugarsi progressivamente per il drenaggio dell'asfalto e al passaggio delle vetture. La pista potrà così risultare asciutta lungo la traiettoria ideale e bagnata dove invece le vetture passano meno frequentemente. In queste condizioni i sorpassi risulteranno dunque più difficili ma, in compenso, se le gomme raggiungessero temperature troppo elevate basterà uscire dalla traiettoria ideale per raffreddarle. Insomma, nulla di così realistico e approfondito si era mai visto in una simulazione automobilistica. Ora non rimane che attendere la versione definitiva del gioco e l'immancabile prova su GMC.



LA LEGENDA DI GP3

All'interno dell'abitacolo virtuale potremo trovare tutte le informazioni necessarie per gestire al meglio la conduzione della gara.

1. Livelli di difficoltà
2. Distribuzione delle prestazioni
3. Indicatore giri del motore
4. Spie bandiere esposte
5. Schermo digitale
6. Aiuti di guida
7. Cronometro
8. Posizione corrente
9. Velocità
10. Giro corrente
11. Autonomia carburante
12. Marcia inserita
13. Temperatura motore
14. Spia di pericolo
15. Marcia consigliata
16. Danni Vettura
17. indicatore Pit-Stop



INTERVISTA A NICK COURT



Dopo aver pubblicato una memorabile intervista al guru delle simulazioni automobilistiche Geoff Crammond, questo mese abbiamo incontrato Nick Court: Senior Producer di *GP3*

GMC: Manca molto alla versione definitiva di *Gp3*?

Nick: Prevediamo di completare il gioco con un mese di anticipo sulla data di uscita (28 Luglio). Potremo così esser certi di mettere sul mercato una simulazione completa in ogni sua parte.

GMC: Come siete riusciti a replicare fedelmente le prestazioni delle Formula 1?

Nick: Abbiamo avuto la fortuna di collaborare con la Arrows. I tecnici hanno provato il gioco ma non si sono limitati a fare un giro del circuito Sono intervenuti sulle numerose regolazioni offerte da *GP3* e si sono stupiti nel constatare che gli interventi effettuati dessero in pista proprio gli effetti sperati.

GMC: Quante persone potranno sfidarsi nella modalità "multiplayer"?

Nick: Da un minimo di due fino a un massimo stimato di quattro giocatori.

GMC: Prevedete di sfruttare il force feedback?

Nick: Attualmente stiamo ancora valutando l'opportunità di supportarlo. Finora non ci ha ancora garantito i risultati sperati e l'ultima nostra intenzione è quella di inserire in *GP3* qualcosa che non ci soddisfi pienamente.

STAR TREK: VOYAGER ELITE FORCE

Il quinto titolo è in arrivo, ma dovremo attendere ancora un po' prima di giocarlo.

VISITIAMO L'ASTRONAVE

Una parte del fascino di *Elite Force* deriva, indubbiamente, dalla possibilità di esplorare l'astronave U.S.S. Voyager. La qualità dei modelli grafici rende gli ambienti principali immediatamente riconoscibili: dalla plancia di comando alla sala medica...



Il ponte: qui vengono prese tutte le decisioni più difficili e viene registrato il diario del capitano.



La sala medica, con tanto di letti, strumentazione, pannelli e dottore olografico!



La sala motori, con i cristalli di dilitio e la camera del nocciolo a curvatura.



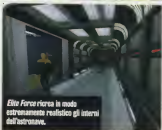
Una scena di combattimento in uno dei corridoi dell'astronave.



ST Voyager sfrutta magistralmente il sistema grafico di *Quake III Arena* per proporre le atmosfere del telefilm e per spaventare il giocatore.







Elite Force ricrea in modo estremamente realistico gli interni dell'astronave.

LE notizie su *Elite Force* sono giunte sempre più raramente nei mesi passati, e questo ci ha fatto temere che alla Raven fossero stati tutti assimilati dai Borg o che si fossero dati ai festeggiamenti per aver finalmente completato *Soldier of Fortune*.

Ma non è il caso di preoccuparsi: proprio mentre stavamo mandando una squadra di sbarco a investigare, si sono teletrasportati a bordo degli sviluppatori che ci hanno aggiornato con notizie e nuove immagini di questo ultimo titolo ispirato all'universo di Star Trek.

Come ci aspettavamo, il sistema grafico di *Quake III Arena* è stato utilizzato in modo spettacolare, sfruttandone le potenzialità, cosa che peraltro non ci ha stupito dato che la Raven è sempre stata molto vicina alla Id Software. Gli interni delle astronavi, grazie alle superfici curve e agli effetti di luce speculare, sono realistici come non mai. Il risultato comprende cubi Borg, pannelli luminosi e lucette che escono dalle teste dei tanto temuti droni biomeccanici. Gli sviluppatori hanno avuto accesso a tutti i progetti originali e ognuna delle navi è stata modellata digitalmente fino all'ultimo dettaglio.

I giocatori, invece che interpretare personaggi chiave come Chakotay o Tuvok, fanno parte della "Elite Force", un gruppo d'assalto speciale, e questo

I dettagli esatti sul raggio d'azione e le caratteristiche di funzionamento delle varie armi sono stati tenuti segreti, ma speriamo che venga inclusa una modalità di "stordimento" per il faser della Federazione.

ISTANTANEA SU: STAR TREK: VOYAGER

Casa: Activision
Sviluppatore: Raven
Genere: Sparatutto in prima persona
Requisiti di sistema: P233, 32MB RAM, scheda 3D
Internet: www.ravensoft.com
Nei negozi: Luglio
perche' aspettarlo: Tutti i membri del cast regolare del telefilm, la tecnologia grafica di *Quake III Arena*, i Borg e le navi dell'universo di Star Trek.

LAVORO DI SQUADRA

Con il sistema grafico e di programmazione usato in *Quake III Arena* è ovvio aspettarsi che le partite multigiocatore avranno un ruolo importante in *Elite Force*, anche sa non si tratterà di uno scontro all'ultimo uomo tra un gruppo di guerrieri cibernetici psicopatici, ma di un nuovo stile di gioco multiplo ispirato direttamente all'universo creato dal compianto Gene Roddenberry. Giocando alla modalità "Holomatch" potremo cambiare l'identità del nostro alter-ego dopo la morte, una sorta di incrocio tra *Aliens Vs Predator* e *Team Fortress Classic*. Naturalmente è possibile giocare come appartenente alla Elite Force o come semplice uomo dell'equipaggio della nave, ma anche tutte le razze alieni presenti nel gioco saranno disponibili, inclusi i temuti Borg.

"LA POSSIBILITÀ DI COMBATTERE CONTRO I BORG POTREBBE ESSERE UN'ESPERIENZA UNICA"

permette una maggiore dose di creatività riguardo alla creazione di missioni, di armi e di nemici. Gli ordini e l'aiuto in certe situazioni arriveranno sempre dai protagonisti dello show televisivo (ognuno dei quali, nella versione originale, è doppiato dall'attore che lo interpreta), ma gli altri quattordici personaggi inseriti, tra alleati e nemici, assicurano qualche sorpresa supplementare.

Sia gli "scavenger", che prendono il controllo di Voyager all'inizio del gioco, sia gli "Etherian" sono particolarmente misteriosi, anche a questo livello avanzato di sviluppo. Tra le varie armi possiamo riconoscere il tipico faser della Federazione, la pistola scavenger, il fucile etherian e il modulatore di Sette di Nove, ma finora tutti questi dettagli sono ancora avvolti nel segreto professionale. Sappiamo che dovrebbe esserci una modalità di fuoco secondaria (e probabilmente un colpo "stordente" del faser). Sembra, insomma, che il risultato finale sarà più simile a *Unreal Tournament* piuttosto che a *Quake III Arena*.

Quello che ci ha veramente incuriositi è la possibilità di combattere contro i Borg e contro i Klingon. Come *Half Life*, *Elite Force* è pieno di animazioni d'intermezzo realizzate appositamente per spaventarci e interessarci: corridoi pieni di droni, armi che smettono improvvisamente di essere utili man mano che i malvagi esseri biomeccanici si adattano e, forse, un incontro ravvicinato con Kathryn Janeway, capitano della Voyager.

GIOCHI COMPUTER



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

MACCHINE DEL MESE

UNA RETE IN CASA

Prima di buttare via il nostro vecchio computer, pensiamoci un attimo...

LA continua evoluzione dei computer ha un risultato piuttosto drammatico: dopo un anno, il computer che abbiamo pagato quattro milioni, vale meno della metà, e venderlo come usato è un pio desiderio il più delle volte. Gli effetti collaterali di questa situazione, però, non sono altrettanto negativi – il computer "vecchio", che non riusciamo a vendere, è spesso un sistema ancora valido, con il quale possiamo giocare senza troppi problemi anche a titoli recenti, purché ci si accontenti delle prestazioni. Questa situazione, assieme alla diffusione dei portatili, porta a un sempre maggior numero di case in cui possiamo trovare due, tre o anche più PC – e allora, perché non collegarli tra loro in una rete locale?

La possibilità in assoluto più economica per crearci una LAN casalinga è il buon vecchio cavo coassiale: ci basta una scheda di rete per ogni computer che vogliamo collegare e qualche metro di cavo, e siamo a posto – eventualmente, ci servirà aggiungere uno "hub", una specie di "sdoppiatore" che ci permette di collegare anche stampanti o altre periferiche condivise tra i computer. Come dicevamo, questa soluzione ha un chiaro vantaggio dal punto di vista economico, tuttavia non mancano le pecche: se i computer si trovano in stanze diverse, dovremo adattarci ad avere i cavi che ci passano nel corridoio, oppure chiamare un elettricista perché faccia un lavoro più pulito, e in questo caso i costi salgono.

Un'alternativa interessante sono le tecnologie wireless (senza cavi), già in commercio da parte di un buon numero di produttori. Le due tecnologie più economiche sfruttano, rispettivamente, i cavi elettrici casalinghi e le linee telefoniche. Nel primo caso, la velocità raggiungibile è quella di una porta parallela (alla quale si collegano gli adattatori da inserire nelle prese elettriche) – circa 350 Kb al secondo: sufficiente per la maggior parte delle necessità, ma non proprio "performante". La velocità triplica con i sistemi che usano le linee telefoniche: una scheda di rete in ciascuno dei computer (non necessaria nel caso precedente) viene collegata alla presa telefonica tramite un adattatore, consentendo di viaggiare alla velocità di circa 1 MB al secondo – l'equivalente di una tipica rete locale aziendale. Ancora più veloce – ma molto più costoso – è un sistema che si sta iniziando a diffondere ora, che utilizza le onde radio per portare il segnale. Questi kit (chiamati "RF wireless") costano spesso cifre importanti, anche dalle parti del milione, però non hanno bisogno di cavi, prese o altro.

Concludiamo sottolineando che, se stiamo pensando a farci una rete casalinga per condividere l'accesso a Internet, probabilmente dovremmo considerare nell'investimento anche la spesa per un router (la macchina che permette ai dati di viaggiare verso il computer giusto): affidarsi ai programmi è spesso più laborioso e meno efficiente.



Mentre i modelli più economici di scheda di rete possono costare anche 30.000, un modello avanzato come questo arriva a superare le centomila.

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

COSA NE SARÀ DI MICROSOFT?

Al momento in cui scriviamo, il futuro è estremamente incerto: anche se nel corso del prossimo mese molti si aspettano un verdetto finale da parte del giudice Jackson, il Dipartimento di Giustizia (DoJ) americano ha concesso a Microsoft tempo fino a luglio per aderire alle loro "proposte", fatto che potrebbe risolvere la questione senza dover ricorrere alla divisione della società. Il problema è che le prime reazioni di Microsoft alle proposte del DoJ sono state tutt'altro che positive...

Una parte cruciale dell'accordo suggerito dal DoJ sta nel "rendere pubblico il codice" di Windows, permettendo così agli sviluppatori indipendenti di sviluppare programmi più affidabili ed efficienti, idea che non sembra essere andata particolarmente a genio agli avvocati di Microsoft.

Tuttavia, vale la pena di notare come la proposta non implichi una trasformazione di Windows in sistema operativo "open-source": solo gli sviluppatori indipendenti qualificati avrebbero accesso al codice, e anche loro solo in condizioni di massima sicurezza.

In alternativa, sembra che se Microsoft non accetterà nessun tipo di accordo extra-giudiziario, potrebbe ritrovarsi smembrata non in due, ma addirittura tre società: una manterrebbe il controllo dello sviluppo dei sistemi operativi, una quello dei prodotti di tutta la famiglia Office e una terza si ritroverebbe a gestire Internet Explorer e (presumibilmente) tutte le altre applicazioni di rete.

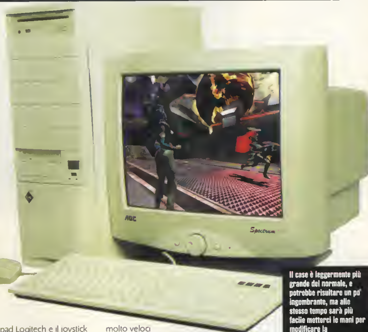
In attesa del verdetto, una domanda ci tormenta: che ne sarà dei giochi e di X-Box? Nessuno sembra nominarli, eppure la loro importanza continua ad aumentare...

COMPLETO E VELOCE

CHL CHALLENGER 600

■ Produttore **CHL** ■ Telefono **055-3370700** ■ Prezzo Lire **3.850.000** ■ Processore **Athlon 600 MHz** ■ Memoria **>128 MB SDRAM PC100** ■ Disco rigido **IBM Deskstar da 20,5 GB** ■ DVD-ROM **Pioneer 10x/40x** ■ Scheda video **Creative Annihilator PRO con 32MB di RAM DDR** ■ Monitor **AOC Spectrum VLR da 17 pollici** ■ Scheda Audio **Creative SB Live!1024** ■ Accessori **Modem interno 56 kbps, joystick WingMan, due gamepad Logitech**

IL Challenger 600 proposto da Centro HL è un sistema completo, potente e ben bilanciato, che offre proprio tutto quello che può desiderare un videogiocatore. Il processore Athlon a 600 MHz non è il processore più veloce sul mercato ma è un ottimo compromesso tra prestazioni e costi; le performance sono comunque più che sufficienti per tutti i giochi e le applicazioni, e mediamente più elevate del concorrente Pentium di pari frequenza. Sulla scheda madre Biostar M7MKA trovano posto anche 128 MB di memoria, che riducono al minimo gli accessi al disco e supportano degnamente il processore. Generoso il disco fisso Deskstar di IBM da ben 20,5 GB, una delle capacità più elevate che abbiamo provato; potremo veramente installare programmi e giochi senza preoccuparci dello spazio rimanente. Interessante anche il lettore DVD-ROM di Pioneer che oltre a leggere i normali CD-ROM a 40 velocità può riprodurre anche i film su DVD fino a 10 velocità. CHL non ha voluto risparmiare neanche sulla scheda audio, una ottima Creative SB Live! 1024, che unita alle casse acustiche PCWorks di Creative garantisce suoni nitidi e precisi; ricordiamo che una buona scheda audio è fondamentale per godere appieno dei giochi più moderni. Il Challenger è dotato anche di accessori interessanti: un modem interno a 56 kbps per il collegamento a Internet, due gamepad Logitech e il joystick WingMan di Microsoft dotato di tecnologia Force Feedback, potremo così cominciare a giocare subito con i titoli in dotazione, *Baldur's Gate*, *X-Files* e *Fifa 99*. Infine non si può dimenticare la velocissima scheda grafica Creative Annihilator PRO equipaggiata con 32 MB di memoria DDR. Le DDR sono memorie nuove, molto costose e molto veloci che vengono impiegate solo nelle schede più recenti e avanzate, che raggiungono così risultati eccellenti in tutti i giochi compresi i più esosi come le simulazioni automobilistiche o gli sparatutto 3D. Completa la dotazione il monitor AOC da 17 pollici, nitido e chiaro, che rende giustizia alla potenza della scheda grafica.



Il case è leggermente più grande del normale, e potrebbe risultare un po' ingombrante, ma allo stesso tempo sarà più facile metterci le mani per modificare la configurazione.

CHL CHALLENGER 600

Potenza, velocità, periferiche di prim'ordine, il tutto a un prezzo assolutamente competitivo.	**8**

e non abbiamo mai osato chiedere...

CENTO CD IN TASCA

Nella linea di prodotti presentati ultimamente da Creative Labs, uno dei più attraenti è certamente il lettore MP3 Nomad Jukebox, una novità assoluta per il grande mercato.
A differenza della maggior parte dei lettori in commercio attualmente, che utilizzano 64 megabyte di memoria flash come supporto, il Nomad Jukebox si avvale di un capace disco fisso da oltre 6 gigabyte – un centinaio di volte lo spazio disponibile negli altri modelli. Facendo un paio di conti, risulta che il Nomad Jukebox può contenere un centinaio di ore di musica in qualità CD – una collezione invidiabile, considerando le dimensioni paragonabili a quelle di un lettore portatile di CD.
Un altro elemento interessante è la presenza di un ingresso audio, che ci permetterà di registrare direttamente da fonti esterne utilizzando sia

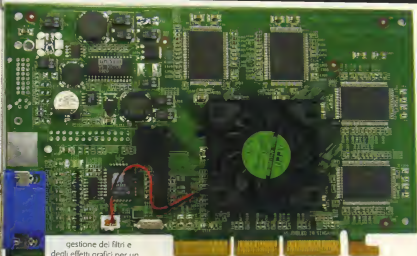


Le dimensione e il look del Nomad Jukebox ricordano molto da vicino quelli di un lettore CD portatile.

PER GIOCARE ALLA GRANDE

CREATIVE GEFORCE 2 GTS

■ Produttore **Creative Labs** ■ Telefono **02/82281616** ■ Prezzo **Lire 799.000**



SE fino a poco tempo fa il GeForce 256 dominava praticamente incontrastato il mercato, sia per prestazioni, sia per qualità grafica, con l'uscita della nuova serie sono state aggiunte tali e tante caratteristiche da lasciare al palo, senza troppi sforzi, il suo illustre predecessore.
Creative, come da tempo succede nel mercato delle schede video quando si parla di chip grafici Nvidia, è stata la prima a proporre un prodotto GeForce 2, e con ottimi risultati.
Innanzitutto le peculiarità della GPU (sigla che può essere "tradotta" con "unità di calcolo della grafica") è la possibilità di gestire il complesso sistema denominato Transform & Lighting, di seconda generazione, che si occupa di sgravare il processore centrale di calcoli pesanti. La vera novità è però rappresentata dal chip chiamato Nvidia Shading Rasterizer, che si occupa della gestione dei filtri e degli effetti grafici per un totale di sette operazioni su ogni singolo pixel a video. Per entrare un po' più in dettaglio gli effetti permessi dall'NSR sono: Bump-mapping (per simulare la naturale rugosità dei materiali), Diffuse lighting (per l'illuminazione degli oggetti da parte di fonti luminose), Specular lighting (riproduce l'effetto "punto luce" delle superfici lucide), Colored fog (nebbia calcolata per pixel, in base alla distanza dal punto di osservazione), Ambient lighting (luminosità diffusa, tipica degli ambienti fortemente illuminati), Alpha tranparency (per simulare la trasparenza di alcune parti o discontinuità nelle superfici).
Le prestazioni che abbiamo rilevato sono decisamente al top della categoria, potendo vantare un incremento dal 20 al 30% in velocità rispetto al vecchio GeForce, con un miglioramento della qualità grafica davvero superlativo, questo anche grazie al motore NSR descritto poco sopra. Giochi come *Quake 3* girano con una fluidità mai vista e i titoli progettati per il sistema T&L regalano dei veri e propri spettacoli per la vista. Il software allegato alla scheda è decisamente interessante: troveremo un gioco in versione completa, *Rage Rally*, demo tecnologiche per testare da subito le grandi potenzialità del prodotto, una completissima suite di gestione e il programma *Lava*, per creare mini-video musicali partendo da file MP3. Il prezzo, sebbene sia il più basso proposto sul mercato per una scheda GeForce 2, è comunque elevato: si parla di 799000 IVA compresa.



I grifoni che reggono questa sfera sono già impressionanti – ma zoomando, troveremo un castello perfettamente riprodotto e circondato da fulmini e nebbia!

CREATIVE GEFORCE 2 GTS

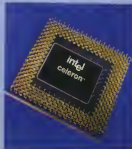
Ottima velocità e ottima qualità grafica – peccato che non sia esattamente economica. **8**

TECH NEWS

il formato MP3, sia i meno diffusi WMA e WAV. Ovviamente, tutto questo ben di Dio ha un costo non indifferente: quando, dopo l'estate, il Nomad Jukebox arriverà anche in Italia, possiamo aspettarci di dover sborsare un milione o giù di lì per averlo...

ADDIO AL CELERON

Le strategie di Intel prevedono che la linea di processori Celeron ci abbandoni all'inizio dell'anno prossimo, dopo aver raggiunto l'invidiabile frequenza di 733 MHz.
A essi si sostituiranno progressivamente i processori della famiglia Timna (nome in codice), destinati ad apparire in quantità ridotte questo autunno, alla velocità iniziale di 666 MHz, con successivi incrementi di 33 MHz. La particolarità dei Timna, comunque, non sta tanto nelle velocità di clock, quanto nella inclusione sul chip di un sottosistema dedicato alla grafica che, apparentemente, non potrà essere disattivato per cedere il controllo a una più potente scheda dedicata. Mentre questa sembra una decisione valida per ridurre il costo del PC completo, temiamo che dal punto di vista del videogiocatore, la scelta di un Timna come processore si rivelerebbe assolutamente inadatta...



AIUTO!

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA...

L'angolo per risolvere i problemi hardware: chiedete e vi sarà rivelato!

D:> Ciao Nemesis, mi ricordo di aver letto una volta, fra le news di GMC, che esisteva un programma che permettesse l'overclock del processore appunto via software. Ora, l'ho cercato in lungo e largo sulle pagine della rivista ma si sa .. quando cerchi qualcosa non la trovi mai! Mi potresti dare l'URL da cui scaricare questo programma?

Byez
Giuseppe Forever

R:> Caro Forever, puoi trovare SoftFSB (il programma a cui ti riferisci) sul sito http //www h-oda.com/, nella sezione "Download". Fra l'altro, se mastichi un po' di inglese, ti consiglio di guardare anche il resto del sito, dove potrai trovare qualche informazione interessante

D:> Sono un programmatore in Visual Basic e mi serve un controllo per gestire i joystck. Se potete farmelo avere o conoscete qualcuno che può farmelo avere, vi prego di contattarmi.

Grazie
Piton (salvtomas@tiscalinet.it)

R:> Caro Piton, temo di non poterti aiutare: non sono mai stata entusiasta di Visual Basic, e quindi non conosco neanche bene le risorse disponibili Posso solo suggerirti di provare sul sito http //www.vbpj.com/, uno dei più autorevoli punti di incontro dei programmatori VB – purtroppo è in inglese...

D:> Gentile signorina Nemesis, Avevo in mente di incominciare a usare Linux ma quando sono andato sul sito ufficiale ho scoperto che esistono tantissime versioni. Quale ritiene migliore? È veramente gratuito? Dove posso scaricare tale versione?
Cordiali saluti

Giuseppe Mazzarà

R:> Esimio e stimatissimo signor Mazzarà, come lei giustamente fa notare, esistono varie versioni (o meglio, "distribuzioni") di Linux, ciascuna con pregi e difetti. Personalmente, credo che le migliori siano RedHat, SuSE e Corel – la prima in quanto più completa, le successiva per la loro (relativa) facilità d'installazione e uso Piuttosto che scaricarle, comunque, le suggerisco di procurarsene un CD, che costa qualcosina ma offre dei vantaggi aggiunti come un po' d'assistenza, una dotazione di programmi extra e, di solito, dà meno problemi di installazione Fra parentesi, può trovare il CD con la versione completa di Corel Linux sul numero di maggio 2000 della nostra rivista sorella Computer Magazine.

D:> Cara Nemesis, Potresti dirmi se su un P2 450 con 256 MB di RAM una GeForce 256 sarebbe un acquisto azzardato?
Crivema

R:> Tutt'altro un sistema come il tuo dovrebbe poter "nutrire" a sufficienza la GeForce, con ottimi risultati Certo, le GeForce continuano a non essere proprio economiche – tuttavia sono un acquisto assolutamente consigliato

D:> Cara Nemesis, mi rivolgo a te per risolvermi questo dubbio: come posso collegare la PlayStation al monitor del PC? Se si può, cosa devo fare? Cosa devo aggiungere al PC?
Ciao da Mauro (super mecca)

R:> Mauro premesso che non riesco proprio a immaginare una ragione per collegare una PlayStation al monitor del PC, credo che la cosa sia sostanzialmente non fattibile a meno di avere sul PC una scheda grafica con ingresso TV, alla quale collegare la console Però, sinceramente, dubito della qualità del risultato



Tux il Pinguino è la mascotte ufficiale di Linux.



QUANDO SI SCARICA, SI PUÒ ANCHE MANGIARE...

Tutti (o quasi) sanno che, immergendo delle lamine dei metalli appropriati nei liquidi appropriati, si ottiene un flusso di corrente elettrica – come succede, per esempio, nelle batterie per automobili. Però, non tutti sanno che la umile patata è sufficientemente umida e salina da produrre un effetto simile, quando degli elettrodi vengono immersi nella polpa. Questo è il principio alla base di un progetto di alcuni studenti inglesi, che sono riusciti a creare nientemeno che un server Web – alimentato da una dozzina di patate...
Quando abbiamo letto questa notizia, siamo rimasti un po' perplessi: è vero che si può generare un po' di elettricità con le patate, ma forse non abbastanza – e in effetti, si trattava di un riuscitissimo scherzo creato da dei mattacchioni chiamati "Temple ov Thee Lemur". Potremo trovare il PatataServer e altre burle su http://toti.net.

LA CONSIDERAZIONE DEL MESE

Per alcuni, il processore è l'unico elemento davvero importante in un PC. Questo porta a risultati terrificanti come alcune configurazioni che possiamo trovare in vendita, dove PC con CPU a 800 o 900 MHz vengono venduti con 32 MB di memoria RAM e una dotazione che farebbe vergognare un 486.
La CPU è importante, nessuno nega questo fatto, ma ancora più importante è riuscire a costruire un PC ben equilibrato e più efficiente senza sprecare i nostri soldi. Ecco perché nel nostro sistema ideale difficilmente vedremo la CPU più potente disponibile in un dato momento: è una cosa inutile, infatti spesso si può prendere il modello appena precedente, risparmiando non poco. Pensiamo davvero che tra due sistemi identici con CPU a 800 e 1000 MHz ci sia il 20 per cento di differenza? Non è così: la differenza è molto inferiore, provare per credere!

IL SISTEMA GIUSTO

Tre proposte per ognuno dei componenti principali di un buon computer per giocare ai giochi che più ci appassionano. Tre diversi budget per acquistare un PC decente ma economico, degno di nota e non troppo costoso oppure... il meglio che ci sia, senza badare a spese!

PROCESSORE

- Sistema ideale: K7-Athlon 900 MHz **L. 1.590.000**
- Sistema medio: K7-Athlon 700 MHz **L. 540.000**
- Sistema base: Celeron PPGA 466 MHz **L. 245.000**

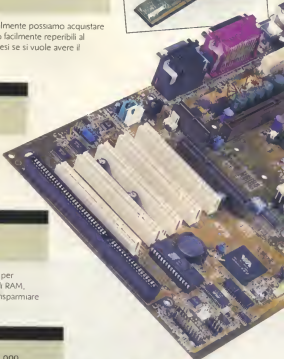
Come annunciato lo scorso mese sono arrivate novità: finalmente possiamo acquistare processori a 900 MHz e oltre (anche se solo gli AMD sono facilmente reperibili al momento). Lo svantaggio è il costo, ma sono soldi ben spesi se si vuole avere il meglio!



SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: ASUS K7V **L. 415.000**
- Sistema medio: Biostar M7MKE **L. 310.000**
- Sistema base: SOYO SY-7IWB **L. 205.000**

L'evoluzione della famosa Asus K7M prevede utili miglioramenti e la solita qualità di sempre, una scelta davvero consigliabile. Le schede Biostar e SOYO sono ottime alternative in caso di budget inferiore



MEMORIA RAM

- Sistema ideale: 256 MB PC133 **L. 575.000**
- Sistema medio: 128 MB **L. 260.000**
- Sistema base: 64 MB/96 MB **L. 140.000**

I prezzi della memoria sembrano oscillare un po', senza però salire troppo, per fortuna. La configurazione per non avere problemi è sempre con 128 MB di RAM, saliamo a 256 se vogliamo esagerare mentre possiamo scendere a 64 per risparmiare qualcosa

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: Schede basate su GeForce2 GTS **L. 820.000**
- Sistema medio: TNT 2 Ultra/Voodoo 3 3000/Matrox G400 MAX **L. 400.000**
- Sistema base: TNT 2/Voodoo 3 2000 **L. 200.000**

Sono arrivate le prime GeForce2 GTS, con prezzi da capogiro (oltre le ottocento mila lire) ma non è ancora chiaro se sia meglio prenderle subito con 32 MB di RAM o attendere i modelli più dotati. Dubbi a parte, ora come ora sono le schede più potenti in circolazione: se non vogliamo scendere a compromessi, procuriamocene una, come ad esempio la Guillemot 3D Prophet II.



LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale: DVD-ROM 10x Pioneer e masteriz. Plextor 12x/4x/32x **L. 1.150.000**
- Sistema medio: DVD-ROM 10x Pioneer **L. 350.000**
- Sistema base: CD-ROM 50x **L. 100.000**

Un lettore DVD con scheda di decodifica MPEG e un buon masterizzatore sono quello che ci vuole per avere un computer pronto ad affrontare il nuovo millennio. Anche se non ci sono ancora molti giochi su DVD, a breve la situazione dovrebbe cambiare.





MONITOR

- Sistema ideale: Nokia 445ZA 21" **L. 2.300.000**
- Sistema medio: Samsung 750S 17" **L. 550.000**
- Sistema base: 15" **L. 300.000**

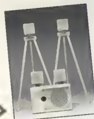
Il Nokia da 21 pollici è un ottimo monitor senza voler spendere cifre assurde, inoltre l'assistenza della casa è ottima, particolare da non sottovalutare. Un discreto 17 pollici è la scelta migliore nel caso di budget medio, un 15 pollici qualsiasi andrà bene per tutti gli altri casi.



SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale: SoundBlaster Live! Platinum **L. 455.000**
- Sistema medio: SoundBlaster Live! 1024 OEM **L. 120.000**
- Sistema base: SoundBlaster PCI128 **L. 55.000**

In mancanza di nuove proposte sul mercato (e non è detto che ne arrivino tanto presto) la Live! Platinum rimane la migliore scheda per un uso casalingo, perfetta per i giochi. Il modello non digitale è comunque un'ottima scelta, fatte salve poche caratteristiche mancanti.



CASSE

- Sistema ideale: Creative Desktop Theatre 5.1 **L. 520.000**
- Sistema medio: PCWorks FourPointSurround **L. 130.000**
- Sistema base: Creative CSW20 **L. 40.000**

Una buona scheda audio vuole casse adeguate – e il Creative Desktop Theatre è il meglio che possiamo trovare in giro. Costano un po', ma la qualità del suono digitale ci ripaga ampiamente.
Naturalmente, se siamo costretti a giocare in cuffia non ne vale la pena

DISCO FISSO

- Sistema ideale: Quantum Atlas V, 36.7 GB SCSI **L. 1.850.000**
- Sistema medio: IBM DPTA-372050, 20.5 GB EIDE **L. 420.000**
- Sistema base: Quantum Fireball, 15 GB EIDE **L. 285.000**

Mentre attendiamo ancora i dischi oltre i 40 GB, cala un po' il prezzo del "mostro" Quantum SCSI, mentre il Fireball da 15 GB è praticamente quasi regalato: a meno di trecento mila, perché accontentarsi di meno?



MOUSE

- Sistema ideale: Microsoft IntelliMouse Explorer **L. 130.000**
- Sistema medio: Logitech WheelMouse USB **L. 35.000**
- Sistema base: Il mouse compreso nella confezione del nostro PC

In questo momento qualunque amante dei giochi d'azione vorrebbe avere la mano su un IntelliMouse Explorer – eccellente precisione, ottima ergonomia e soprattutto la quasi completa mancanza di manutenzione lo rendono la scelta obbligata per chi fa sul serio. Ricordiamoci che un mouse di scarsa qualità può rendere ogni gioco una pena, prendiamone almeno uno di marca!

RISULTATO

Sistema ideale: L. 9.805.000 (limite 10.000.000)
Sistema medio: L. 3.115.000 (limite 3.500.000)
Sistema base: L. 1.570.000 (lim. 1.800.000)

Alla Looking Glass è stato l'uomo che ha reinventato i giochi di ruolo con l'irresistibile *System Shock*. GMC ha deciso di incontrarlo per scoprire tutto sul prossimo *Deus Ex* e sul futuro.

WARREN SPECTOR

Deus Ex si basa sulle "Teorie della Cospirazione". C'è qualcuna di queste leggende metropolitane che hai trovato troppo estrema e che hai scartato?
Oh, sì, molte. Ci sono molte cose curiose in cui la gente crede al giorno d'oggi. Una delle "Teorie della Cospirazione" più curiose in cui mi sia imbattuto è quella riguardante l'aeroporto Denver, nel Nevada: a quanto pare è stato costruito da Massoni sotto il diretto controllo di George Bush, che notoriamente ha giurato fedeltà alla Regina d'Inghilterra. Tutta la struttura ha una grande porzione sotterranea di tunnel in cui vengono tenuti nascosti un sacco di bambini rapiti dagli alieni che si fanno la guerra nei nostri cieli: ci sono ben tre di queste razze extraterrestri. Anni fa un presidente, penso si trattasse di Eisenhower, fece un patto con questi alieni: loro avrebbero continuato a rapire qualche bambino (di cui si cibano) qua e là, e la Terra sarebbe rimasta neutrale nel conflitto interstellare. Questa teoria è decisamente troppo sciocca: tunnel sotto l'aeroporto Denver come fast-food per guerrieri dello spazio

Non sarebbe stato facile tradurre tutto questo in un livello di un videogioco, supponiamo ..
La cosa più strana è che praticamente tutto quello che ho deciso di inserire nel gioco appare sui giornali in modo comprovato un paio di settimane più tardi. Tra un po' mi aspetto di scoprire che sotto l'aeroporto del Nevada ci siano veramente degli extraterrestri che mangiano bambini

Oppure che tu sei uno degli "Illuminati" che controllano il mondo, magari proprio attraverso questo nuovo gioco.
No comment.

Gli ultimi dieci anni sono stati dominati dalle "Teorie della Cospirazione", di certo nel mondo della rete. Perché pensi che questa paranoia generalizzata si sia tanto diffusa nella nostra società?
Credo che in parte sia dovuto all'entrata nel nuovo millennio: la gente diventa un po' più matta. Se diamo un'occhiata alla Storia sembra normale che l'ultima decade prima di una data piena di zeri porti a un'ondata di pazzia. Sono certo che in parte il fenomeno sia dovuto a questo. E poi c'è anche un flusso di informazioni da persona a persona come non c'è mai stato prima nella nostra storia. Ci sono mille modi per comunicare informazioni, quindi ci sono mille modi per comunicare cose sbagliate. Internet è come un gigantesco gioco del telefono senza fili, dove una persona comincia con un piccolo seme di verità e gli altri ci mettono sopra terra e acqua e lo fanno crescere a dismisura. Tutt'a un tratto si leggono cose che con la verità non hanno più niente a che fare.

Cambiando argomento: ci sono giochi che ti interessano particolarmente in questo periodo?
Beh, attualmente mi sto interessando molto ai giochi "Sim", un genere che mi piacerebbe sperimentare. Anche *Black & White* è molto interessante: Peter Molyneux è uno dei "grandi capi" della nostra comunità. Penso che questo titolo sarà un successone. E poi c'è un titolo della Digital Anvil, chiamato *Loose Cannon*, che non so proprio quando riuscirà a uscire, ma che sto già aspettando con



trepidazione.

Insomma, come si può vedere anche in *Deus Ex*, tu sei un fan dei giochi che contengono grandi idee e grandi innovazioni: *The Sims*, *Black & White* ..
Oh, non so se arriverò tanto in alto: Peter è il vero re dei giochi "simulatori di divinità", io uso soltanto la parola "Deus" (Dio) nel mio titolo Lui ne usa praticamente il concetto nella costruzione dei suoi titoli.

Ci interesserebbe sapere qualcosa della tua opinione riguardo a *System Shock 2*.
Mi è piaciuto molto, penso che sia un grande gioco. Gli sviluppatori hanno fatto scelte che io non avrei fatto e hanno realizzato particolari a cui io non avrei mai pensato. I ragazzi che l'hanno creato erano tutti nel team di sviluppo del primo gioco e conoscevano *System Shock* ancora meglio di me, probabilmente. Penso che abbiano fatto un gran lavoro. Io ho risentito le stesse sensazioni provate con *System Shock*, il che è una grande cosa. Ed era veramente spaventoso. Ottimo gioco.

Pensiamo che siano entrambi degli ottimi giochi, ma *System Shock 2* era qualcosa di più di un GdR standard, cosa che si potrebbe dire anche di *Deus Ex*.
Doug Church era il direttore del progetto ai tempi di *System Shock*, e ricordo di aver parlato molto con lui a questo riguardo, e riguardo a quello che volevamo fare e che Doug voleva fare, cioè creare una simulazione. Doug era particolarmente interessato al far sentire il giocatore effettivamente nel mondo del gioco e qualunque cosa che potesse distrarlo da questa sensazione era da evitare. Con *Deus Ex* io sto facendo scelte differenti dal punto di vista del design. Ho deciso di sacrificare parte delle qualità simulative di realismo per raggiungere una giocabilità più accessibile. Sto cercando di raggiungere un pubblico più ampio rispetto a quello che avevamo in mente quando stavamo creando *System Shock*.

Quindi i vari luoghi reali del gioco forniranno una sensazione di realismo che dovrebbe dare al titolo un'appetibilità più ampia?
Spero proprio di sì. In parte ho voluto farlo perché ero stanco delle solite premesse, come "Sei l'unico rimasto vivo nel dungeon e devi salvare la principessa", oppure "Sei l'unico rimasto vivo nell'astronave e devi scoprire cosa è successo". E quante volte abbiamo visto l'approccio "Gli alieni stanno invadendo la Terra"? Volevo fare qualcosa di diverso.
Mi sono reso conto che volevo realizzare un gioco che avrebbe potuto interessare anche a Lia Eikoko, presidente della Ford, qualcosa che un normalissimo uomo adulto potesse giocare senza sentirsi imbarazzato per questo, non qualcosa come "Vuoi essere quello con i piedi pelosi o quello con le orecchie a punta?". È un lavoraccio convincere gli adulti che non hanno mai giocato a un videogioco a interessarsi a un nuovo titolo come quello. In *Deus Ex* ci sono luoghi reali che incoraggiano a entrare a far parte del mondo di gioco: penso che questo ne aumenterà il fascino. Ma non è il motivo principale per cui ho fatto queste scelte, è più un benefico effetto collaterale

C'è stata una tendenza sempre maggiore verso il realismo in questi ultimi anni, ma *Deus Ex* sembra andare verso una logica di realismo opposta a molte altre. Tu prendi situazioni reali e metti armi

Warren Spector non si lascia fotografare facilmente!

RITRATTO DI...

WARREN SPECTOR

- **Lavoro:** Ion Storm
- **Sroria:** Ha lavorato alla Origin e alla Looking Glass.
- **Giochi precedenti:** *System Shock, Ultima Underworld, Ultima VII: The Serpent Isle, Toon.*
- **Lavoro attuale:** *Deus Ex*

"I videogiochi stanno lottando per entrare nell'età matura e chiunque non si senta eccitato per fare parte di questo processo dovrebbe tornare nella camera d'ibernazione"

[redacted]

incredibili come bonus di gioco, mentre la maggior parte dei titoli presenta armi molto credibili e realistiche in situazioni assurde, una mentalità come quella di *Soldier of Fortune*. Sembra una sorta di alternativa.

Ci sono varie tendenze: gli amanti a tutto tondo dei giochi fantasy e di fantascienza seguiranno i titoli di questi generi a prescindere dall'appetibilità o dalla difficoltà di un gioco, anche se si tratta di titoli che non attireranno mai il giocatore medio. Poi ci sono giochi più realistici come *Soldier of Fortune* e *SWAT 3*, che non ho ancora giocato ma che ho intenzione di provare, che attireranno maggiormente i lettori di Tom Clancy.

Qui ci troviamo un po' in mezzo al guado: questo nuovo titolo dovrebbe avere caratteristiche in grado di attirare tutti, non soltanto i giocatori più esperti. In ogni caso, il sistema di gioco è quello che conta, la giocabilità è quella che conta. Se ci sono degli estremi, credo che noi ci troviamo nel loro mezzo.

È interessante confrontare l'approccio della Ion Storm rispetto al mercato con il tuo, soprattutto considerando le aspettative e le indiscrezioni dei media che hanno seguito l'annuncio di *Daikatana*. *Deus Ex* è stato un progetto tenuto molto riservato. Pensi che l'entusiasmo delle aspettative sia un fattore controproducente?

Non penso che sia controproducente, no. È necessario far conoscere il proprio lavoro e non è come tempo fa, come in un periodo in cui un gioco poteva rimanere a lungo sugli scaffali e aspettare che i giocatori dessero il loro giudizio. Ora bisogna cercare di ottenere tale giudizio prima ancora che esca.

Ed è una situazione piuttosto surreale. Però è divertente: dite che Deus Ex è stato "riservato", in realtà non c'è stato nessun altro gioco su cui abbia lavorato che ha ricevuto tante attenzioni, fortunatamente, finora positive! Pensavo di essere stato troppo aperto e ora scopro che vengo considerato troppo riservato. Divertente!

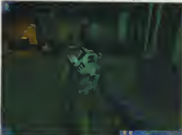
Come pensi che la tua carriera come sviluppatore di giochi da tavolo classici alla Steve Jackson Games abbia influenzato il tuo lavoro nel campo dei videogiochi?

Beh, sono sicuramente molto contento di aver frequentato l'università di Steve, una vera accademia per chiunque voglia sviluppare dei giochi. Ha cominciato a fornire sagge lezioni fin dal primo giorno e io ho cercato di assorbire ogni sua parola come una spugna. Tristemente, quando ho deciso di dedicarmi ai videogiochi e sono andato a lavorare alla Origin ho dovuto disimparare molte delle sue lezioni. I giochi su carta e quelli su video sono certamente simili, ma si tratta di due media del tutto differenti. Gli strumenti di sviluppo sono diversi; i creatori di GdR su carta hanno limitazioni che gli sviluppatori informatici non hanno, e viceversa.

E detto questo, il mio pensiero arrivato nel mercato dei videogiochi è stato "Farò vedere a questi ragazzi cosa vuol dire l'interattività e cosa sono i veri giochi di ruolo!", ma dopo una settimana mi ero già reso conto che c'era molto di più da imparare di quanto non avrei avuto io da insegnare.

I giochi sono una forma d'arte?

Penso ai giochi per computer come a una forma d'arte nello stesso modo in cui può essere una forma d'arte un film o un programma televisivo di alta qualità. Se torniamo indietro di 75 anni, scopriamo che il cinema non era affatto considerato una forma d'arte. Andiamo indietro di trent'anni e scopriamo che anche la televisione ha sostenuto le stesse critiche. Se andiamo abbastanza indietro nel tempo possiamo leggere recensioni terrificanti e ben poco lungimiranti dei lavori di Shakespeare. Dal mio punto di vista, i videogiochi costituiscono un media espressivo di grande ricchezza, anche se spesso essa non





viene sfruttata al meglio. Il gioco ha le sue convenzioni e i suoi aspetti formali ben definiti come qualsiasi altra forma di cultura popolare. Le stesse metodologie critiche che sono state applicate alle forme di arte, alta o popolare, oggi vengono applicate ai giochi per computer. Realisticamente, però, sta ai critici, agli accademici e ai giocatori dare o meno la palma di "arte" a un media. Non mi considero un artista e conosco ben poche persone del nostro ambiente che lo fanno: non è il caso di prendersi così seriamente. Quelli che cominciano a considerarsi degli artisti sono in cerca di guai, a mio parere.

L'intelligenza artificiale (IA) è uno dei punti focali di *Deus Ex*. Sembra, però, che i giochi che vengono riconosciuti come esempi di intelligenza artificiale, come per esempio i marine di *Half Life*, siano considerati tali per via degli indizi vocali che descrivono i sentimenti dei personaggi coinvolti. È giusto giudicare l'IA secondo la percezione che ne abbiamo?

Nel gioco tutto è percezione e il ritorno di immagine è tutto. Quello che la gente spesso dimentica, e io insieme agli altri, è che non stiamo ricreando un mondo reale: il fatto che qualcosa sia realistico non significa che sia bello o divertente da giocare. Se l'IA è perfetta ma non dà nessun indizio delle azioni che sta compiendo, del perché le stia compiendo o del valore delle azioni che sta compiendo in un certo momento il giocatore, è un fallimento e il gioco non funzionerà.

Gli indizi vocali che descrivono i vari stati dell'IA sono fondamentali in *Deus Ex*.

Ipotizziamo che i videogiochi esistano ancora tra un centinaio d'anni: come pensi che verrà rivisto storicamente questo periodo?

Non so nemmeno come potrà essere visto Deus Ex in un centinaio d'anni, figuriamoci l'intero periodo videoludico! Se dovessi provare a fare un'ipotesi (e l'unico motivo per cui la sto facendo è che la gente che leggerà queste righe probabilmente tra un centinaio d'anni sarà morta, come me, quindi non mi sentirò troppo imbarazzato se sbaglierò completamente) penso che questo periodo verrà visto come quello in cui un nuovo media è diventato importante quanto il cinema o la televisione. I giochi sono più o meno al livello evolutivo del nuovo cinema degli anni Venti. Abbiamo una sorta di vocabolario comune sviluppato intuitivamente e non esaminato in ogni significante dettaglio.

Dal punto di vista di questa metafora, stiamo ancora facendo film muti in bianco e nero poiché ci sono mille ostacoli creativi da superare e mille avanzamenti tecnologici da raggiungere. Considerate le nostre limitazioni, stiamo cominciando a valutare le potenzialità di questo media. Penso che la gente guarderà a questi ultimi dieci anni come al periodo in cui siamo diventati un fenomeno di massa, lasciando le radici ultra-specialistiche alle spalle, per il meglio o per il peggio, ed entrando nella corrente principale della cultura popolare. Molta gente sembra disturbata dal fatto che le università, i media d'informazione e i governi prestano così tanta attenzione ai videogiochi e non sempre in modo piacevole o razionale, ma a me è un'esperienza che piace. Siamo realmente nel radar culturale per la prima volta. Siamo un media che sta lottando per uscire dall'adolescenza ed entrare nell'età matura. Gente come Peter Molyneux, Sid Meier, Richard Garriot e Will Wright verranno ricordati come i pionieri, le persone che hanno saputo mostrarci le potenzialità di questo nuovo media. Chiunque non si senta eccitato per essere parte di questo processo creativo farebbe bene a tirarsi indietro e tornare nella sua camera d'ibernazione.

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro, un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l'acquisto. Viene assegnato molto raramente.

8 Un ottimo gioco, che per alcuni difetti magari marginali non riesce a raggiungere il "nove". Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi. A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po' "specialistico" e non adatto a tutti i palati.

7 Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici

6 La sufficienza. Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione. Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere

5 Qui cominciano i problemi. Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz'altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due: il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo, staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate. Suvvia, non scherziamo.

2 Peggio di "tre". Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due". Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Matrox G400. E non stiamo parlando di un emulatore

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2001*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con estrema severità: quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza. Se un gioco riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione

5 Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento.
Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.

GIOCO CONSIGLIATO

Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati". Ma un voto alto non basta. È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti. Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!

GIOCO DEL MESE

Giochi per il Mio Computer assegna l'ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per il Mio Computer, e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi

REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell'evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 256 si vede a occhio nudo.

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Ultima IX: Ascension* sul nostro computer.

■ Sistema **P166, 32MB RAM, nessuna scheda 3D**

VERDETTO: Senza scheda 3D non è possibile vedere le nuvole e le onde del mare, e il movimento risulta fastidioso.

■ Sistema **P300, 32Mb RAM, Matrox G400**

VERDETTO: Tutto un altro gioco, grazie alla potente scheda 3D. Ora possiamo correre davvero!

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Simulatori di volo, simulatori spaziali, simulatori di sottomarino, e tutto quello che viene simulato su computer!
Gioco preferito: *Asheron's Call*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Giochi di strategia a turni e giochi di ruolo. Non disdegna gli sparatutto 3D, anzi, li adora (un po' troppo...)!
Gioco preferito: *Diablo 2*

MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Strategici e sparatutto 3D. Ma si sente spesso un po' troppo vecchio per questo genere di cose
Gioco preferito: *Shogun*

DAVIDE CANDIANI
Specializzato in: L'unico grafico più bravo dei collaboratori a giocare avventure, sparatutto e giochi di ruolo
Gioco preferito: *Asherons Call*

FRANCESCO ALINOVI
Specializzato in: Avventure di tutti i tipi e ambientazioni. Il suo motto è "meglio *Monkey Island* oggi e *Galleon* domani"
Gioco preferito: *Gabriel Knight 3*

YURI ABIETTI
Specializzato in: L'insana passione per "Guerre Stellari" lo ha portato sulla via della perdizione per i simulatori spaziali
Gioco preferito: *Star Trek Armada*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: [illegible] calcio. Alessandro [illegible] giurato a sé stesso di vincere il Campionato [illegible] ogni gioco di calcio
Gioco preferito: *EURO 2000*

INTERNET E QUALCHE DADO...

Anche in Italia sta prendendo piede la "mania" dei giochi di ruolo Online – finalmente!

Festa grande questo mese per gli appassionati di giochi di guerra. Torna uno dei titoli che hanno reso celebre il genere stesso degli strategici in tempo reale, e una volta tanto il seguito è persino migliore del titolo originale. *Dark Reign 2* infatti presenta novità e spunti che se da una parte non sono totalmente originali e sconvolgenti, sono interessanti e piacevoli al punto da fargli meritare la palma di "gioco del mese" di luglio. Fino all'ultimo anche *MDK 2*, altro seguito eccellente, ha tentato di strappare l'ambito riconoscimento a *Dark Reign 2*, ma le prodezze di Kurt e soci non hanno potuto nulla contro il fantastico multiplayer dello strategico della Activision.

Oltre a questi due titoli di punta, merita una citazione *Everquest*: la Ubisoft ha deciso di importare finalmente anche questo gioco di ruolo online nel nostro paese, con l'aggiunta però della speciale espansione *The Ruins of Kunark*, garantendo un notevole spiraglio di novità nonostante il gioco fosse in vendita sul mercato americano da quasi un anno.

Everquest si affianca quindi con tutti gli onori agli altri due giochi di ruolo via Internet, ovvero *Asheron's Call* e *Ultima Online* - a proposito, a pag 104 troviamo la prova della sua nuova "incarnazione": *Renaissance*.

Sembra quindi che, finalmente, anche in Italia stiano affermandosi i giochi di ruolo Online. Riuscirà il cavo ASDL a far sparire dadi e polverosi manuali dai tavoli di tutti i giocatori di ruolo della nostra Penisola? No, assolutamente, ma sarà una piacevole alternativa che ci permetterà di interagire con i giocatori di tutto il mondo. E senza troppi Player Killer...

Paolo Paglianti
ppaglianti@futuremediaitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 72 · pag. 76 · pag. 80 · pag. 82 · pag. 84 · pag. 88 · pag. 90 · pag. 92 · pag. 94



FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Una sfera bianca con pentagoni neri, due reti e 22 giocatori. I giochi di calcio sono il suo pane quotidiano
Gioco preferito: *FIFA 2000*



MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: È uno dei pochi adoratori dei giochi di ruolo "vecchio stile" come *Ultima VII* e compagnia bella
Gioco preferito: *Fleet Commander*



LUCA SPINELLI
Specializzato in: I giochi di ruolo sono la passione del nostro Luca. Di giorno lavora sui picchiaduro, ma di notte gioca con i GdR
Gioco preferito: *Final Fantasy VIII*



SIMONE BECHINI
Specializzato in: Tutto ciò che ha ruote e corre su pista, preferibilmente con un volante e dei concorrenti da battere
Gioco preferito: *F1 2000*



NEMESIS
Specializzata in: Nemesis gioca a tutti i giochi, ma preferisce le avventura punta e clicca, i giochi di ruolo e *Quake 3 Arena*
Gioco preferito: *Atlantis II*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Non ha genere preferito, ma un paese di provenienza. Primoz vuole solo giochi dal Sol Levante o a due ruote
Gioco preferito: *Superbike 2000*

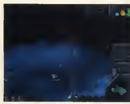


ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Avventure, giochi di ruolo in stile giapponese, e giochi in cui l'assassino non è il maggiordomo!
Gioco preferito: *Final Fantasy VIII*

GENERE: STRATEGIA

DARK REIGN 2

La Terra del 2506 non dev'essere un bel posto per vivere e prosperare. Però è perfetta per combattere!







Un attacco in massa di unità identiche può essere efficace, purché si sia certi delle debolezze del bersaglio.

IN ITALIANO

Nella versione finale di *Dark Reign 2* troveremo i nomi delle unità, il manuale e l'interfaccia di gioco in italiano.

CARTA, SASSO, FORBICI

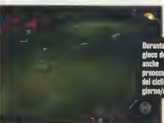
La chiave del successo in *Dark Reign 2* è la conoscenza delle forze e delle debolezze delle truppe nostre e del nemico. In particolare, imparare a usare al meglio i gruppi misti ci può portare alla vittoria in tempi relativamente brevi, mentre gli attacchi con grandi numeri di truppe dello stesso tipo si trasformano spesso in pure e semplici perdite di tempo e di risorse.
Un gruppo d'assalto particolarmente efficiente è dato da due o tre unità aeree (di cui un bombardiere), un veicolo corazzato pesante, quattro o cinque unità di fanteria e un curatore. Con un gruppo simile, se riusciamo a mantenere un rigido controllo sulla loro aggressività, dovremmo riuscire ad avere la meglio sulla maggior parte delle installazioni avversarie – basta ricordare che non siamo invincibili...

UNA delle tristi realtà dell'industria dei videogiochi è che i giocatori sono in numero limitato, e hanno soldi limitati: per quanto sia bello un gioco, se contemporaneamente ne esce un altro più bello o più pubblicizzato, è facile che quest'ultimo si accaparri buona parte delle vendite. Questo è stato, a grandi linee, il destino di *Dark Reign*, un gioco strategico in tempo reale, uscito ben poco strategicamente nello stesso momento di *Total Annihilation*. Il risultato è stato che il peraltro dignitosissimo *Dark Reign*, è stato trascurato da una buona parte dei giocatori. A distanza di due anni, Activision ci riprova – e ci sono buone probabilità che sia *Dark Reign 2* a far passare nell'ombra i concorrenti.
Basato su una trama interessante, anche se non si distacca dal classico schema "due fazioni contrapposte, con una terza che dopo un po' smette di stare solo a guardare", *Dark Reign 2* riprende in buona sostanza i tratti migliori del primo, aggiornandoli e rimpolpandoli ulteriormente.

Innanzitutto, quello che distingue un buon gioco strategico da uno meno buono è l'equilibrio delle fazioni contrapposte; questo non significa necessariamente che le due parti debbano essere identiche, cosa che anzi rende più monotono e meno divertenti le battaglie. *Dark Reign 2* riesce in pieno nell'impresa di coniugare unità e stili di combattimento piuttosto diversi, con un buon equilibrio: non troveremo unità inarrestabili da nessuna delle due parti, né evidenti mancanze.
In realtà, anche l'equilibrio all'interno di ciascuna delle due fazioni è piuttosto encomiabile: anche le unità più potenti, che richiedono comunque un tempo più lungo e una maggior quantità di risorse per essere create, hanno sempre punti deboli – che sia la vulnerabilità a particolari attacchi, le munizioni limitate, la scarsa velocità o altro.

Una interessante aggiunta al bilanciamento del gioco sono i quattro "super attacchi" a disposizione di ciascuna delle due fazioni. Da parte dei JDA troviamo gli Air Strike, bombardamenti aerei dai vari effetti: robot d'assalto che distruggono tutto quello che trovano per qualche

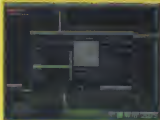




Durante il gioco dovremo anche preoccuparci dei cicli giorno/notte...

QUATTRO CHIACCHERE IN RETE

Come la maggior parte dei giochi più recenti, *Dark Reign 2* offre la possibilità di misurarci contro altri giocatori, sia via Internet che in rete locale (LAN), con un numero più che adeguato di varianti, il che aiuta notevolmente la longevità del titolo. Già nella versione base del gioco abbiamo tre diverse varianti, ciascuna delle quali può essere giocata con quattro "insiemi di regole", che stabiliscono l'obiettivo per la vittoria, per un totale di dodici diverse modalità di gioco. Inoltre, la presenza di un secondo tipo di mappe, chiamate "recintate", raddoppia ulteriormente le possibilità – niente male, visto che non dobbiamo scaricare nulla!







Con la console (richiamata premendo Ctrl+\) avremo modo di dare ogni sorta di comando.

REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Dark Reign 2* sul nostro computer.

■ Sistema **Pentium II 233, 64 MB, TNT2**



VERDETTO: Il gioco si mantiene ragionevolmente fluido anche con il sistema minimo.

■ Sistema **Pentium II 400, 128 MB, GeForce 256**



VERDETTO: Il miglioramento principale è nella qualità del dettaglio.





secondo, campi minati, bombe EMP che bloccano tutti i veicoli in un'area e, infine, bombe vere e proprie dagli effetti assolutamente devastanti.

Per quanto riguarda gli Sprawler, invece, troviamo i Mojo, una sorta di poteri magici – ovviamente efficienti quanto gli Air Strike dei JDA, pur essendo completamente diversi. Con i Mojo potremo accecare temporaneamente i nemici, rendere più veloci e più potenti le nostre unità, causare scoppi di furia omicida tra le file degli avversari e, addirittura, evocare un potentissimo mostro chiamato Baron Samedi, capace di distruggere una considerevole porzione delle forze nemiche.

Il bilanciamento del gioco viene aiutato anche dall'aspetto di gestione risorse, che si rivela importantissimo in buona parte delle missioni. Una delle due risorse presenti nel gioco – l'energia – è praticamente illimitata e dovremo solo preoccuparci di produrne a sufficienza. Il Taelon, l'isotopo del silicio che useremo per costruire strutture e reclutare unità, è invece drammaticamente scarso in buona parte dei mondi di gioco. Questo ha come ovvia conseguenza la necessità di imparare a gestire al meglio le nostre riserve, evitando per quanto possibile di sprecarle e, inoltre, rendendo meno efficiente che in altri giochi le tattiche a sciame. Infatti, dato che non potremo continuare a costruire unità all'infinito, a lungo termine la tattica vincente si dimostra quella di un giudizioso uso delle nostre truppe, piuttosto che il tipico "mandiamo dieci unità a distruggerne una".

"A lungo termine la tattica vincente si dimostra quella di un giudizioso uso delle nostre truppe"

Per fortuna, comunque, entrambi i lati hanno modo di proteggersi dalle perdite inutili, sempre che venga mantenuto un fermo controllo sull'azione. Le unità dei JDA, infatti, sono dotate di uno scudo energetico che si rigenera purché non sia stato distrutto. In questo modo, se riusciamo a far ritirare le unità prima che il loro scudo abbia subito troppi danni, possiamo attendere che si rigeneri e rimandarle in mezzo alla mischia. Gli Sprawler, dal canto loro, possono iniziare a reclutare i Voodun, unità in grado di guarire i loro compagni anche da una certa distanza, il che permette a un gruppo accompagnato da un Voodun di non

UN SITO CURIOSO

Vale certamente la pena di guardare il sito dei Pandemic Studios, autori sia di *Dark Reign 2* che del notevolissimo *Battlezone II*: il tema è quello della cospirazione e dell'umorismo, con divertentissimi vaneggiamenti a proposito di una "misteriosa" Pandemic Society... L'unica pecca (alla quale dovremmo ormai essere abituati) è che il sito è in inglese – però le foto dei programmatori sono buffe ugualmente.

UNA PARTITINA VELOCE?

Se abbiamo già finito le venti missioni che compongono la campagna di *Dark Reign 2*, non abbiamo però finito il gioco. Troviamo infatti la modalità "Instant Action", che ci permette di scontrarci con il computer, sfruttando tutte le opzioni disponibili anche nelle partite multiplayer.

CINQUE GRADI DI FEROCIA

Essendo piuttosto difficile seguire tutte le unità in tutti i momenti, spesso dovremo lasciarne un certo numero abbandonate a se stesse. La cosa è comunque abbastanza efficiente, grazie ai cinque tipi di comportamento impostabili per le unità. In ordine di aggressività troviamo:
- Scout: l'unità scappa non appena vede un nemico;
- Defender: l'unità spara solo se attaccata;
- Skirmisher: quando avvista un nemico, l'unità attacca e si ritira;
- Warrior: l'unità attacca, ritirandosi quando ha subito troppi danni o il nemico sparisce dalla vista;
- Terminator: l'unità attacca fino alla morte – propria o del nemico.

I filmati introduttivi usano lo stesso sistema grafico del gioco, con ottimi risultati.

subire gravi perdite. Se è vero che il bilanciamento è la chiave della longevità e della giocabilità per un titolo strategico, dobbiamo però ammettere

"Ci sono buone probabilità che sia *Dark Reign 2* a far passare nell'ombra i concorrenti"

che anche l'occhio vuole la sua parte – e neanche in questo *Dark Reign 2* ci delude. La grafica, completamente in tre dimensioni, è ricca di dettagli e di effetti gradevoli, senza per questo diventare un pacchiano sfoggio di tecnologia. È anche estremamente positivo l'approccio degli sviluppatori, che hanno deciso di sfruttare fino in fondo l'ambiente tridimensionale, invece di usarlo semplicemente come un abbellimento. Per questa ragione, il concetto di "linea di vista" diventa importantissimo: può capitare di non riuscire a vedere unità nemiche nascoste in un piccolo boschetto, mentre potremo sorprendere l'avversario mantenendoci al riparo di un costone roccioso o di un rilievo del terreno.

A essere sinceri, per molti giochi strategici il passaggio dalle due alle tre dimensioni fa perdere in giocabilità quello che si guadagna in estetica, a causa dell'aumento della complessità dei controlli e della ridotta visuale di gioco, destino che *Dark Reign 2* riesce a evitare con disinvoltura. L'inquadratura a "volo d'uccello" utilizzata è infatti gestibile con molta più semplicità di altre, forse più spettacolari ma meno efficienti.

In realtà, *Dark Reign 2* non è perfetto: l'azione è spesso limitata, il numero di missioni disponibili per il giocatore singolo non è clamoroso e, in fondo, la struttura di gioco non è cambiata in maniera percettibile da quella di dozzine di altri titoli precedenti. Tuttavia, nel campo dei giochi strategici "classici", possiamo dire che si merita certamente una menzione d'onore.

Controllare il Taelon (i cristalli immersi nella lava) è fondamentale, vista la penuria di giacimenti.

GMC IN BREVE

Dark Reign 2 è:
- Una ottima variazione sul tema
- Bello da vedere
- Equilibrato

Dark Reign 2 non è:
- Monotono
- Particolarmente innovativo
- Velocissimo

■ Casa Activision ■ Sviluppatore Pandemic S. ■ Distributore Leader ■ Telefono 02/703921 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P233, 32 MB RAM, scheda 3D ■ Sistema Consigliato P400, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D, OpenGL ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.pandemicstudios.com/dr2

IN ALTERNATIVA...

Warzone 2100, mag 99 8 – Uno dei primi giochi strategici completamente tridimensionali, ancora validissimo.

Shogun: Total War, giu 00, 9 – Scontri tattici e strategici nel Giappone medioevale: un gioiello.

Straordinariamente vario e sempre avvincente, sia in termini di grafica, sia di giocabilità. Da comprare subito e senza esitazione.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

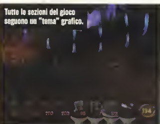
9

GENERE: AZIONE

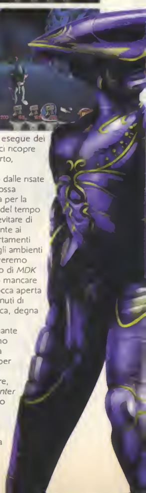
MDK 2

Neanche il tempo di fumare un sigaro dopo aver salvato la Terra, che già si deve ricominciare...




Tutte le sezioni del gioco seguono un "tema" grafico.





IN ITALIANO

Chi non conosce l'inglese non ha da preoccuparsi: *MDK 2* è stato completamente tradotto in italiano.

GLORIE PASSATE

Il più grande successo della Bioware fino a questo momento è senza dubbio *Baldur's Gate*, che ha rappresentato il trionfale ritorno dei giochi di ruolo "classici" sui nostri computer. Non è tuttavia il loro unico gioco precedente di questa casa: vogliamo infatti ricordare anche *Shattered Steel*, una interessante variazione sul tema dei Mecha, i super-robot corazzati a cui ci hanno abituati decine e decine di cartoni animati giapponesi...

SONO ormai passati tre anni dall'uscita di *MDK* (che provammo nello storico primo numero di GMC), ma il titolo della Shiny non ha ancora perso il suo fascino. La grafica spettacolare (anche senza acceleraton 3D), lo stile di gioco assolutamente unico, l'umorismo personalissimo e stravagante, tutte queste caratteristiche rendevano *MDK* un gioco impareggiabile - almeno fino all'uscita di *MDK 2*.

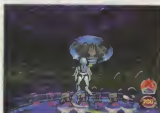
Il nuovo titolo, sviluppato dalla Bioware, parte dal punto in cui si concludeva il primo: l'eroico Kurt Hectic ha appena finito di combattere gli alieni che cercavano di invadere la terra ed è ritornato a bordo della Jim Dandy, l'astronave dove si trova il dottor Hawkins e il cane robotico Max. Giusto il tempo per fare un brindisi, che il computer di bordo dell'astronave ci informa che gli Streamrıders sono tornati all'attacco e che, naturalmente, dovremo prepararci a difendere di nuovo la Terra dall'invasione. Già dal primo momento di gioco ritroviamo il bizzarro umorismo che contraddistingueva il primo *MDK*, sia nei rapporti che legano i tre personaggi principali, sia negli ambienti che visiteremo. Ma anche i nemici che ci sbarreranno la strada non hanno l'aria di prendersi troppo sul serio. Dopo un breve periodo di allenamento, infatti, ci ritroveremo a dover utilizzare il fucile da cecchino (la grande innovazione di *MDK*) per colpire il bersaglio agitato da un temibile avversario alieno - il quale, nel frattempo, esegue dei buffi balletti e ci ricopre di sberleffi! Certo, difficilmente ci sganasceremo dalle risate (per quanto possa succedere), ma per la maggior parte del tempo non potremo evitare di sorridere di fronte ai curiosi comportamenti degli alieni e agli ambienti nei quali ci troveremo. Un altro aspetto di *MDK 2* che non può mancare di lasciarci a bocca aperta fin dai primi minuti di gioco è la grafica, degna erede dell'impressionante qualità del primo titolo. Il sistema grafico creato per *MDK 2* (e altri progetti Bioware, come *Neverwinter Nights*), quando usato su un sistema adeguato, si dimostra di una

"Alcuni ambienti danno davvero una sensazione di enormità"


In alcuni punti del gioco ci troveremo ad affrontare anche una decina di nemici per volta.







fluidità davvero notevole, senza rallentamenti neanche in situazioni "agitate", con vari nemici sullo schermo, e in ambienti di dimensioni considerevoli.

A questo proposito, vale la pena di sottolineare un aspetto particolare di *MDK 2*, cioè la sensazione di enormità che riescono a dare alcuni ambienti. Nella maggior parte dei giochi attualmente in circolazione, le nostre peregrinazioni si svolgono tra corridoi e stanze di dimensioni "normali" - in *MDK 2* non è sempre così. Di tanto in tanto ci ritroveremo in sale veramente immense: giganteschi "pozzi energetici" verticali, tanto profondi da suscitare un sincero senso di vertigine, vasti spiazzi infestati da nemici, che richiedono decine e decine di secondi per essere attraversati e via dicendo.

In realtà, le particolari architetture non sono fini a loro stesse, ma si prestano egregiamente come base per i diversi stili di gioco che incontreremo nel corso delle nostre avventure. A differenza del primo titolo della serie, infatti, in *MDK 2* saremo di missione nei panni di personaggi diversi - cioè Kurt, Max e il dottor Fluke Hawkins.

Kurt Hectic, il personaggio con cui inizieremo a giocare, era il protagonista del primo *MDK*, e non è cambiato molto da quei tempi. Ritroveremo infatti lo stesso stile di gioco, una sapiente miscela di azione e circospezione, che contraddistingueva il primo.

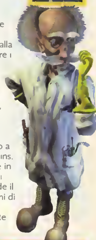
I due tratti che contraddistinguono Kurt sono la sua tuta, grazie alle cui ali può fare lunghe planate e, soprattutto, la sua mitragliatrice/fucile da cecchino, che ci permette (e richiede) una tattica completamente diversa dal solito nell'avvicinare i nemici. Il punto cruciale, infatti, è imparare quando (e come!) utilizzare la modalità "cecchino" dell'arma di Kurt, grazie alla quale potremo zoomare per avvistare i nemici e farli fuori anche da distanze incredibili. Per questa ragione, i livelli nei quali ci ritroveremo a impersonare Kurt sono caratterizzati da aree immense, con dislivelli fenomenali da superare grazie alle ali della nostra tuta.

Le cose cambiano nei livelli in cui giochiamo con Max, il cane robotico a sei zampe costruito dal dottor Hawkins. Oltre a fumare il sigaro, infatti, Max è in grado di utilizzare fino a quattro armi contemporaneamente, il che lo rende il candidato ideale per i livelli più carichi di azione - quattro mitragliette Uzi creano un volume di fuoco sufficiente per eliminare quasi ogni nemico e

STRANE CHIAVI

A differenza di quasi tutti i giochi, *MDK 2* non ci mette nella sgradevole situazione di chi deve cercare continuamente le chiavi opportune per aprire le porte. Giocando con Kurt, infatti, scopriremo che queste ultime vengono aperte da sfere luminose che dobbiamo colpire con un proiettile del nostro fucile da cecchino. Niente di più facile, all'inizio, ma le cose cambieranno in fretta: dopo qualche tempo, infatti, sarà sempre più difficile trovare le sfere, nascoste in punti sempre più inaccessibili, per non parlare di quando iniziano a muoversi...





UN SISTEMA VERSATILE

L'Omen Engine, il sistema grafico e fisico alla base di *MDK 2*, sta venendo usato anche per *Neverwinter Nights*, un gioco di ruolo multigiocatore che si preannuncia particolarmente interessante. Lo scopo di *Neverwinter Nights* è tanto semplice quanto arduo: cercare di ricreare su computer un'esperienza quanto più possibile simile a quella dei giochi di ruolo "carta e penna". Per ottenere questo risultato, gli sviluppatori si sono orientati verso un modello modulare, piuttosto simile a quello "ad avventure" dei giochi di ruolo da tavolo, in cui un giocatore indossa i panni del "Dungeon Master", una specie di deus ex machina del gioco, in grado di modificare gli ambienti, controllare i nemici e via dicendo





MINIGIOCHI

Come nell'originale *MDK*, il gioco inizia con un tipo di azione piuttosto anomalo...

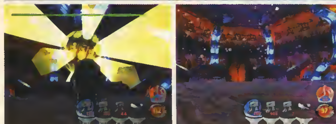

Kurt, per esempio, si deve paracadutare verso la gigantesca astronave nemica, evitando nel frattempo i colpi che quest'ultima gli lancia.


Max, invece, dovrà raggiungere il suo obiettivo a bordo di un siluro, evitando nel frattempo i numerosi asteroidi che infestano lo spazio.


Ritroviamo gli asteroidi anche nella sezione d'intermezzo del dottor Hawkins, che ci vedrà al timone della sua astronave Jim Dandy.



Non riuscire a disinnescare una mini-bomba sulla Jim Dandy ha effetti spiacevoli...



REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *MDK 2* con il nostro computer.

■ Sistema **PII 266, 32 MB di RAM, Voodoo 3 2000**



VERDETTO: Un sistema simile non fa certo onore al gioco, che rallenta nelle situazioni più frenetiche.

■ Sistema **PII 400, 64 MB di RAM, GeForce 256**



VERDETTO: Questa configurazione è perfetta potremo giocare sempre al massimo livello di dettaglio.



Il Dott. Hawkins non rinuncia certo a fare quattro salti, se la musica è quella giusta.

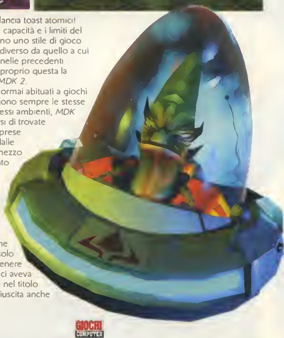


anche qualche muro! Oltre alle capacità offensive, comunque, Max è anche estremamente robusto, il che gli permette di sostenere scontri violenti senza troppi problemi. Chi, invece, dovrebbe sempre cercare di evitare scontri diretti è il dottor Hawkins stesso, che si trova a dover fronteggiare alcuni alieni che sono riusciti a intrufolarsi sulla Jim Dandy, l'astronave da cui coordina la resistenza contro l'invasione. A differenza degli altri due personaggi, infatti, Hawkins è gracilino, senza protezioni e tutt'altro che atletico, rendendo veramente complesso qualunque tipo di combattimento che lo veda protagonista.

Quello di cui invece è dotato in sovrabbondanza è l'ingegno, grazie al quale può utilizzare oggetti comuni e trasformarli in modi che non erano certamente stati previsti dagli inventori. Avremo infatti due inventari separati (uno per mano) e, selezionando oggetti diversi per ogni inventario, potremo poi tentare di combinarli. La maggior parte delle combinazioni, ovviamente, non avranno effetto, ma altre si rivelano utilissime – come le bottiglie molotov, o il tostapane che lancia toast atomici! Naturalmente, le capacità e i limiti del Dottore richiedono uno stile di gioco completamente diverso da quello a cui ci siamo abituati nelle precedenti missioni – ma è proprio questa la grande forza di *MDK 2*.

Mentre siamo ormai abituati a giochi che ci ripropongono sempre le stesse situazioni e gli stessi ambienti, *MDK 2* è un susseguirsi di trovate ingegnose e sorprese imprevedibili – dalle scenette d'intermezzo al comportamento dei nemici, dalla colonna sonora ai gadget, *MDK 2* non ci fa annoiare per un attimo.

Insomma, possiamo dire che la Bioware non solo è riuscita a mantenere tutto quello che ci aveva fatto innamorare nel titolo originale, ma è riuscita anche a fare di più.



GMC IN BREVE

MDK2 è:
- **Brillante**
- **Divertente**
- **Spettacolare**

MDK2 non è:
- **Monotono**
- **Prevedibile**
- **Semplicissimo**

GIOCHI COMPUTER

■ Casa **Virgin** ■ Sviluppatore **Bioware** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **109.900** ■ Sistema Minimo **P200, 16 MB RAM, 405 MB HD, scheda 3D 4MB** ■ Sistema Consigliato **PII 300, 32 RAM, 405 MB HD, scheda 3D 8MB** ■ Acceleratori Grafici **OpenGL** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.interplay.com/mdk2**

IN ALTERNATIVA...

Evolva, aprile 00 voto 8
Uno stile di gioco simile per un gioco diversissimo

MDK, maggio 97 voto 9
L'originale è ancora godibilissimo (e si trova a prezzo scontato)

Dopo lo splendido *MDK* sarebbe stato facile fare un seguito non all'altezza – ma per fortuna non è successo così.

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	9
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

8

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

F/A-18 SIMULATOR

La Jane's dice la sua sul futuro dell'aeronautica navale statunitense.



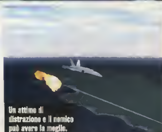


Per orientarsi nell'abitacolo virtuale sarà necessaria un po' di pratica.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

NEL CD

Puntuale come al solito, la Jane's ha già distribuito la prima patch per correggere le imperfezioni di *F/A-18 Simulator*. Il programma aggiorna il gioco alla versione 1.01F, migliorando alcuni aspetti dell'intelligenza artificiale e dei sistemi di volo. Sono stati risolti anche dei problemi nel gioco multiplayer, che però non sarà più compatibile con la versione originale del titolo. Potremo trovare la patch all'interno del nostro CD.



Un attimo di distrazione e il nemico può avere la meglio.

SONO seri e professionali, riproducono nei dettagli i rappresentanti più agguerriti dell'arsenale bellico moderno e fanno bella mostra di sé sullo scaffale di una libreria. Forse è per questa riuscita combinazione di caratteristiche che i simulatori della Jane's hanno tanto successo.

Di titolo in titolo, questa casa di sviluppo si è aggiudicata un posto d'onore nei cuori degli appassionati di combattimento aereo, abituandoci a livelli qualitativi sempre alti. Al momento, possiamo tranquillamente affermare che l'unico vero rivale della serie dedicata ai caccia contemporanei più rappresentativi non sia una casa di programmatori antagonista, bensì la monotonia. Come per molti altri settori, infatti, anche quello della simulazione di volo è soggetto alle mode, ed è facile notare come, dopo il periodo della Seconda Guerra Mondiale, da un po' di tempo a questa parte si sia imposta la cordata dei jet supertecnologici. Il rischio di un'indigestione di "F-XX" è quindi molto elevato, soprattutto perché, per una serie di motivi non ultimo la concorrenza, l'attenzione di tutti gli sviluppatori si concentra su un paio di nomi. È successo per il caccia da dominio aereo F-22 Raptor e la storia si sta ripetendo con il nuovo gioiello dell'aviazione di marina USA, l'F/A18 E Super Hornet. Senza rinunciare alla sfida, la Jane's ci propone la sua interpretazione di questo velivolo secondo una formula pluricollaudata, ed ecco *F/A-18 Simulator*.

Come potremo notare una volta aperta la scatola, il gioco si accompagna a un voluminoso manuale. Senza tanti preamboli, le prime due pagine ci faranno da guida all'interno di una missione di volo. In pochi minuti avremo abbattuto il nostro primo MiG e devastato un bersaglio con parecchi chili di esplosivo, il tutto premendo solo cinque tasti. Quanto basta per prendere fiducia in noi stessi, sottolineare - non senza una dose di ironia - l'inutile sforzo dell'autore del supporto cartaceo, e commentare con disapprovazione lo sperpero di cellulosa. Nulla di più sbagliato. Con questo approccio, probabilmente, ci pentiremo dell'acquisto in poche ore, e lasceremo a prendere polvere un gioco che ha molte frecce al suo arco.

F/A-18 Simulator è come un buon vino Deve essere gustato senza fretta, scoprendone tutte le particolarità. Varrà quindi la pena di lasciare da parte le missioni singole per un po' e dedicarci alla sezione della scuola di volo, magari cominciando a selezionare alcune delle opzioni di gioco più semplici. Le azioni d'addestramento sono in tutto sedici e coprono buona parte delle potenzialità del Super Hornet. A differenza di altri prodotti Jane's però, va notato che questa sezione, solitamente molto dettagliata, si dimostra un po' superficiale. Un esempio per tutti riguarda il rifornimento in volo, procedura che per difficoltà è seconda solo all'atterraggio sulla portaerei e che potrà essere utilizzata nel corso della campagna di guerra, ma a cui non è stata riservata nessuna attenzione particolare se non nelle missioni singole. Anche queste ultime, venti in tutto, possono essere utilizzate infatti come palestra per affinare le nostre doti di piloti da caccia, anzi saranno quasi necessarie per apprendere l'uso delle armi intelligenti e dei vari sistemi radar di cui è dotato il nostro velivolo. In questa fase, almeno nelle prime sortite, sarà necessario tenere il manuale sempre vicino alla tastiera, usare spesso il pulsante di pausa e riscoprire il piacere della lettura.

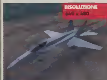
Questo addestramento avanzato servirà

"Un conflitto bellico parzialmente dinamico"

REQUISITI DI SISTEMA

Come potremo volare con *F/A-18 Simulator* sul nostro computer

■ Sistema **PII 266, 64 MB RAM, Scheda 3D (4 MB)**



VERDETTO: Giocabile senza rallentamenti eccessivi, ma i contorni sono un po' imprecisi.

■ Sistema **PII 400, 128 MB RAM, Scheda 3D (16 MB)**



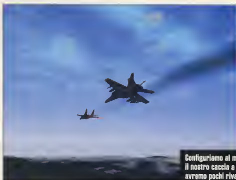
VERDETTO: Alla massima risoluzione, il gioco gira bene e la grafica è pulita.

ONORE ALLE VECCHIE GLORIE

C'è aria di novità nella flotta degli Stati Uniti e, se da una parte l'F/A-18 Super Hornet comincerà presto ad affacciarsi sui ponti delle portaerei a stelle e strisce, dall'altra è arrivato il tempo per qualcuno di godersi un po' di meritato riposo. Per i tanti che hanno imparato ad amare i caccia moderni osservando le acrobazie di un F-14 Tomcat la notizia lascerà l'amaro in bocca, ma il super calabrone andrà a sostituire proprio il protagonista del film "Top Gun" nel compito di aereo da difesa della flotta e attacco. Una versione dell'F-18 appositamente attrezzata per la guerra elettronica, e denominata EF-18G, prenderà invece il posto di un altro veterano, l'EA-6B Prowler. La transizione dovrebbe essere completata entro il 2011.







Configuriamo al meglio il nostro caccia e avremo pochi rivali.



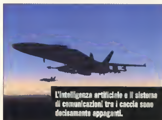




Il livello di dettaglio del terreno non è proprio eccezionale, ma i dettagli d'atmosfera si fanno perdonare tutto.



per affrontare al meglio la campagna di guerra, e ci svelerà le potenzialità multiplayer di *F/A-18 Simulator*. Buona parte delle missioni sono state disegnate con il chiaro intento di offrire il massimo effetto se giocate in collaborazione con più piloti in carne e ossa, magari divisi in squadriglie. La longevità del gioco nel lungo periodo è infatti affidata a entrambi questi aspetti, da una parte con un conflitto bellico dallo sviluppo parzialmente dinamico e affrontabile sia come un unico dispiegarsi di eventi, sia in ognuna delle quattro fasi che lo caratterizzano, dall'altra con un valido supporto multigiocatore sul sito Internet della Jane's.



L'intelligenza artificiale e il sistema di comunicazioni tra i caccia sono decisamente appaganti.

Non manca la possibilità di affrontare delle azioni istantanee, che potremo creare in pochi minuti attingendo all'arsenale del gioco, e una sezione di applicazioni creative molto efficace. In quest'ultima, avremo accesso a tutti gli strumenti utilizzati dai programmatori per disegnare le missioni di gioco, e potremo naturalmente sfruttarli dando libero sfogo alla nostra immaginazione. Celata in questa parte del gioco c'è anche una opzione che ci consentirà di arrivare a disegnare un'intera campagna di gioco. Per accedere a questa funzione, basterà premere il tasto F1 all'interno dell'ambiente "Tools".

La vera classe, però, *F/A-18 Simulator* la sfodera una volta in volo. L'atmosfera è uno degli elementi su cui Jane's ha puntato per catturare il giocatore. Staccato il carrello dal ponte di volo della portaerei Ronald Reagan, verremo investiti dalle comunicazioni radio tra le varie unità impegnate nell'azione. Chiamate di soccorso, indicazioni di rotta, segnalazione di vittorie, tutto ci farà sentire parte di una vera forza speciale impegnata sul campo. Anche l'aspetto grafico contribuisce ad amplificare questa percezione, proponendoci dettagli di prestigio come la gestione degli effetti luminosi e delle situazioni climatiche.

Se poi, sorvolando la penisola di Kola e guardando a terra, verremo colti da qualche perplessità per la piattezza e la monotonia del paesaggio, proviamo a puntare il naso del nostro F/A-18 verso una nuvola. Passando attraverso un nembo dalla consistenza così "vaporosa", ogni nostro dubbio verrà fugato.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

F/A-18 è:
- Ambientato nel 2004
- Un simulatore per chi ama i tramonti sul mare
- Un titolo con solide capacità multiplayer

F/A-18 non è:
- Un gioco per principianti
- Ricco di novità
- Destinato a chi odia i manuali di istruzioni

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore Jane's ■ Distributore C.T.O ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo PII 256, 64 MB RAM, Scheda 3D 4MB ■ Sistema Consigliato PIII 350, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB, 580 MB HD ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.janes.ea.com

Nella migliore tradizione della Jane's, un gioco in grado di offrire ore di divertimento aeronavale ai piloti più esperti.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

8

IN ALTERNATIVA...

Flanker 2.0, Giu 00, 8
Per provare l'emozione di combattere dall'altra parte della barricata

USAF, Apr 00, 7
Un simulatore per tutti, con molti caccia e scenari storici per combattere

GENERE: PUZZLE

LEMMINGS REVOLUTION

Ancora tanti piccoli (e simpatici!) animaletti da salvare e un sacco di guai...



La grande fuga ha inizio. Scaviamo verso la libertà della nostra specie!





I lemming sono roditori davvero carini, quasi amabili, dalla forma simile a quella di una piccola marmotta. Quando migrano da una zona all'altra in cerca di cibo provocano tuttora gravi danni, essendo inarrestabili nelle loro corse verso le nuove tane. In *Lemmings Revolution*, le perfide donnole, per divertimento personale, li hanno catturati e imprigionati in enormi prigioni a forma di torre, tanto alte quanto terrificanti. Per sfuggire alla loro prigionia, i piccoli roditori dovranno prodigarsi contro astute trappole, percorsi arzigogolati e donnole arrabbiate che cercheranno di ucciderli, solo come passatempo per l'inverno. Noi, strano a dirsi, dovremo guidare i lemming fuori dalla prigione, attraverso i quasi cento livelli della torre ove sono rinchiusi. Questa, anche se sembra assurda, è la trama di *Lemmings Revolution*, degna quasi di un vero e proprio delirio di Esopo o di Walt Disney. Il pretesto del gioco, alquanto fuori dal comune, è però molto legato al concetto che è alla base di *Lemmings Revolution*: divertente e originale nella sua forma, anche se a tratti (quasi) banale. In pratica, noi dovremo guidare le creaturine attraverso gli ostacoli disseminati sul loro cammino, verso un pallone aerostatico posto alla fine di ciascun livello. I lemming, infatti, sono molto carini, ma altrettanto tonti da andare sempre e solo dritti in una direzione, anche se questo vuol dire andare incontro alla loro morte. Questa spiacevole caratteristica sarà il primo ostacolo da superare, ma anche un punto di forza, alla lunga. Appena scatterà il via, (e con esso il tempo a nostra disposizione per portare in salvo un numero sempre diverso di roditori), dovremo essere capaci di comprendere come sfruttare le abilità dei lemming e cercare di portare in salvo il numero minimo di animaletti per superare il livello. Potrebbe, infatti, capitarci di partire con trenta lemming e di doverne salvare almeno dieci, ma anche averne solo quindici e doverli salvare tutti. Ovviamente, per riuscire nell'impresa potremo dare a ciascun lemming un compito, un'abilità per aiutarci a salvarli tutti. Queste abilità, selezionabili da un apposito menu, saranno limitate, in maniera da costringerci a razionalizzare l'uso che ne faremo e, in un certo senso, ci forniranno un aiuto su come risolvere l'enigma.

"Semplicità allarmante e un incredibile divertimento"



Dovremo tenere conto delle frecce rosse sulla terra. Ci indicano l'unica direzione in cui possiamo scavare.

Oltre a queste varie abilità, come scavare o abbattere muri, avremo a che fare con tre diverse razze di lemming: i classici, con divisa blu, non potranno né nuotare né camminare nell'acido, quelli azzurri, sapranno nuotare ma non navigare nell'acido, mentre quelli verdi potranno attraversare solo le pozze d'acido. A conti fatti, quindi, dovremo essere dei bravi strateghi nel comprendere velocemente come superare una vasca o aggirare una delle guardie, cercando di portare in salvo il giusto numero di lemming.
Attraverso i molti schemi, inizieremo a

C'ERA UNA VOLTA



Lemmings Revolution vanta una forma unica. Cercare di copiare il concetto di gioco, in questo caso, vorrebbe dire commettere un plagio. C'è da dire però che non è proprio una novità. La storia inizia, infatti, nel 1991 con *Lemmings*. Questo è il primo gioco che sfrutta l'idea dei piccoli mammiferi in fuga. Negli anni a seguire, arriva *Oh no! More Lemmings*, gioco quasi identico che ripropone il gioco originale con una marea di nuovi schemi, sempre più intricati. Lo stile grafico è un 2D laterale, il massimo possibile per i computer di allora. Poi, arriva *Lemmings Paintball*, gioco in grafica isometrica, dove i Lemmings, divisi in varie squadre, si scontrano a colpi di pistola, per riuscire a vincere. L'ultimo gioco ispirato ai roditori è stato *Lemmings 3D*, stesso spirito dei giochi precedenti con l'aggiunta della terza dimensione. Non sfruttava però il supporto delle schede grafiche acceleratrici, nate qualche tempo dopo.





EROI SENZA ARTE NÉ PARTE

A ciascun lemming potremo assegnare un compito o un'abilità. Andiamo ad analizzarle tutte.


SCALATORE · Con questa abilità il nostro lemming potrà arrampicarsi sulle pareti perfettamente verticali che lo intralciano.


GALLEGGIATORE · Daremo al lemming un ombrellino colorato, molto utile per riuscire a saltare giù da un alto dirupo senza farsi male.


BOMBA · E booooom!! Semplice ed efficace per molti motivi, ma stiamo attenti a non eliminarne troppi.


BLOCCATORE · Questo è il lemming vigile. Non fa multe, ma blocca il transito orizzontale dei lemming, rimandandoli indietro.


COSTRUTTORE · Molto utile per passare oltre un ostacolo. Costruisce un ponte, anche se di lunghezza limitata!


SFONDATORE · La qualifica adatta per superare un muro orizzontale e passare oltre tranquillamente.


MINATORE · Con questo compito, il lemming si addentrerà nella superficie in diagonale, all'infinito. Ottimo per passare sotto a un ostacolo.

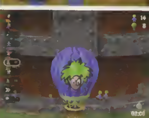

SCAVATORE · In questo caso, il lemming incaricato scaverà in verticale per raggiungere il centro della terra... o quasi.


ACCELERA · L'unico comando generale e sempre attivo. Serve per far correre i lemming, in caso di necessità o di pericolo.


ANNIENTA · Uccide i lemming che vanno eliminati perché bloccati o controproducenti. Capita, per errore o per necessità!


Una situazione davvero unica: lemming dappertutto, pure sottosopra!





renderci conto che *Lemmings Revolution* non è né solo un banale puzzle game, né una strana variante dei giochi di piattaforme. Sfugge, incredibilmente, a una normale classificazione, riuscendo ad avere uno stile di gioco completamente estraneo a tutti gli altri videogiochi che conosciamo.

L'incredibile punto di forza di questo titolo sta nella sua capacità di calamitarci al monitor, senza lasciarci la possibilità, davvero, di abbandonare il gioco. Il divertimento di terminare il livello e la voglia di vedere com'è studiato il successivo, non ci permetteranno tanto facilmente di avere una vita sociale regolare, se non con il nostro computer! *Lemmings Revolution* vanta una dote rara: una semplicità di gioco allarmante (i primi livelli, quasi scolastici, li risolveremo in pochi minuti), ma un'incredibile curva di crescita del divertimento e della difficoltà, grazie, appunto, alla continua sfida. Pur non vanando il concetto di gioco dal primo all'ultimo livello, difficilmente avremo l'impressione di aver già giocato il quadro che stiamo provando. Le innumerevoli combinazioni possibili di campi di forza, guardie, cunicoli da scavare o buche da superare, ci regaleranno ore e ore di gioco. Purtroppo, stranamente, il gioco delude un po' troppo sotto il punto di vista tecnico, vantando una sola risoluzione grafica di gioco (640x480, quasi imbarazzante anche se ben realizzata) e un sonoro limitato: qualche effetto, un paio di voci campionate e due/tre motivetti. Se l'idea di base (già nota ai videogiocatori di vecchia data, però) è stata ben studiata e sfruttata, l'aspetto squisitamente tecnico è stato lasciato un po' troppo a se stesso, contando quasi solo sul meccanismo di un gioco che, in fondo, è lo stesso del primo titolo della saga, apparso parecchi anni fa, anche se ancora unico e molto, molto appassionante.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Lemmings è:
- Divertente
- Veloce da imparare
- Più strategico di quello che sembra

Lemmings non è:
- Semplice da completare
- Originalissimo
- Solo un puzzle

■ Casa **Take 2** ■ Sviluppatore **Psygnosis** ■ Distributore **CD Verte** ■ Telefono **0331/226900** ■ Prezzo **79.900** ■ Sistema Minimo **Pentium 166, 32 MB RAM, scheda 3D 4 MB, 300 MB HD** ■ Sistema Consigliato **Pentium II 300, 64 MB di RAM** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.take2games.com**

Un meccanismo di gioco unico anche se un po' datato. Dati i tempi poteva essere fatto qualcosa in più, soprattutto graficamente!

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

7

IN ALTERNATIVA...

Bust-A-Move Apr 00, 8
Diversissimo in realtà, ma è uno dei pochi giochi originali quanto *Lemmings Revolution*

Rayman 2 Dic 99, 8
Un gioco di piattaforme molto vario. Un'ottima scelta per chi si vuole divertire

GENERE: AVVENTURA

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Qualcosa di grave sta succedendo su Marte, qualcosa di spaventoso...



Un lettino abbronzante? Certo la tentazione è grande ma è troppo rischioso con tutti questi brutti ceffi in giro.





SEMBRA che le avventure 3D siano ormai le uniche superstiti di un genere che, anni orsono, contava numerose varianti (avventure testuali, grafico/testuali, 2D). Certo, si tratta di un'evoluzione, ma non si può fare a meno di pensare che il cambiamento sia pilotato dal mercato: ormai nessuno vuole risolvere enigmi e vivere storie fantastiche se non è immerso in un ambiente tridimensionale per quanto possibile simile a quello reale. *Martian Gothic* non fa certo eccezione e propone un'ambientazione ben riuscita supportata da una struttura di gioco funzionale e ben disegnata.

La storia prende spunto dalla caduta di un meteorite di provenienza marziana, sulla superficie terrestre. Dopo anni di ricerche gli scienziati sono riusciti a stabilire che alcuni batteri in esso contenuti sono simili a quelli del nostro pianeta. Viene quindi inviata una spedizione su Marte e costruito un laboratorio di ricerca. Purtroppo però, nel 2018 vengono interrotte le comunicazioni con il personale della base e l'ultimo messaggio ad arrivare sulla Terra è un enigmatico "State separati. State vivi" Dopo questa inquietante trasmissione viene preparata una spedizione composta da tre elementi selezionati con il compito di arrivare sul pianeta rosso in luoghi diversi (e separati), esplorare la base e chiarire l'accaduto. All'arrivo la sensazione è che nella base siano tutti morti - uccisi da una qualche epidemia o da strane creature - ma la realtà appare molto presto ben diversa... Il personale della base in realtà è vivo, o meglio, non è morto e come nella migliore tradizione horror è pronto a tornare in vita per banchettare allegramente con la nostra squadra di soccorso. Ecco quindi che in breve Martin Karne, Kenzo Uji e Diane Matlock si trovano circondati da zombie affamati che cercano di fare del loro meglio per impedire al dinamico trio di scoprire le vere cause di questo olocausto marziano.

L'atmosfera è uno dei primi elementi di spicco che rende interessante *Martian Gothic*: la tensione è palpabile, l'adrenalina è sempre in circolo e pronta a scaricarsi a ogni angolo della base, la paura e la sorpresa sono all'ordine del giorno. Sebbene il gioco non sia così spaventoso e ricco di colpi di scena come la serie di *Resident Evil*, ci lascia comunque sempre con il fiato sospeso a domandarci cosa ci aspetterà dietro quella porta appena aperta. Naturalmente una storia così particolare, anche se non proprio originale, non poteva non sconfinare nello splatter: le scene sono raccapriccianti, alcuni rumori fanno rabbrividire e la visione dell'uccisione (provvisoria) dei morti viventi non è consigliabile alle persone più impressionabili

Molti giocatori potrebbero trovare molto difficile e frustrante il gioco, che si basa principalmente sull'esplorazione e sull'uso di oggetti per accedere a luoghi sempre più nascosti e pericolosi Almeno inizialmente, gli oggetti a disposizione sono limitati (specialmente le armi con cui difendersi dai non-morti), ma in breve è possibile riempire i nostri inventari con una miriade di cose familiari e non, il cui uso risulta però misterioso. Per fortuna si possono sfruttare numerosi contenitori (armadietti e pannelli di servizio) in cui riporre provvisoriamente le cose inutili - la cui funzione non è ancora nota - o già utilizzate (registrazioni ascoltate o biglietti letti) visto che una volta nempito l'inventario non è più possibile raccogliere nulla. Gli oggetti possono essere combinati insieme per ottenere nuove attrezzature e possono essere utilizzati più volte. Esplorando la base è possibile imbattersi in aree utilizzate come magazzino in cui sono presenti moltissimi arnesi con cui non è possibile interagire

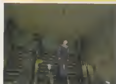
ARMI CON IL CONTAGOCCE

Nei gioco, armi e munizioni sono merce rara, quindi non pensiamo di scorrazzare per Merte riempiendo di piombo chiunque si muova. La prime arme che si incontra nel gioco, il Piccolo, è poco potente, così come la pistole sperachiodi, ma le situazione migliora une volta trovata la Dillinger. Sicuramente più efficeci sono la pistola lanciarazzi e il Diabolus. Un discorso e parte merita la Psionara, un'arma micidiale che però presenta il non trascurabile inconveniente di consumare l'energie vitale di chi le usa.

SICUREZZA MARZIANA



Molte cose in *Martian Gothic* sono protette da password e combinazioni numeriche: File riservati, apertura di porte e sblocchi di sicurezza sono attivabili solo digitando il codice corretto. Il problema è che non sempre la risposta è a portata di mano e bisogna utilizzare un po' di ragionamento laterale. Attenzione quindi a ogni indizio (biglietti, messaggi registrati, anomalie di funzionamento e parole evidenziate): un hacker che si rispetti deve analizzare tutte le informazioni in suo possesso.











Un lettino abbronzante? Certo la tentazione è grande ma è troppo rischioso con tutti questi brutti ceffi in giro.

COME IN UN FILM, ANZI QUATTRO

L'ambientazione e i personaggi di *Martian Gothic* richiamano alla mente alcuni grandi film di successo facendone rivivere l'atmosfera. I claustrofobici corridoi metallici dell'astronave o le aree adibite a magazzino percorse con il cuore in gola, ricordano i film della serie Alien (specialmente i primi due, "Alien" di Ridley Scott e "Aliens - Scontro finale" di James Cameron), la tensione palpabile e il timore di incontrere un morto vivente dietro a ogni angolo ricorda "La notte dei morti viventi" di George Romero mentre le creature mutate composte da più corpi fusi insieme fanno pensare a "La Cosa" di John Carpenter. Tre capolavori nel loro genere in cui tensione e orrore permeano la pellicola dall'inizio alla fine e tengono lo spettatore incollato alla sedia, cosa che puntualmente si verifica, anche se in misure minore, in *Martian Gothic*.

(bombole, canestri, dossier, bicchierini di plastica) e che sono in realtà parte dello sfondo: ciò potrebbe essere un punto negativo - interazione non completa - ma in realtà non è penalizzante; ci sono già troppi oggetti da gestire.

Le modalità di interazione sono banali: quando è possibile esaminare o usare qualcosa appare una lente d'ingrandimento che permette di scegliere l'azione voluta.
Il fatto che i personaggi siano separati e non possano venire in contatto tra loro, complica non poco il gioco e introduce un interessante elemento strategico. L'unico modo per scambiarsi gli oggetti è utilizzare la posta pneumatica, che non è presente in tutte le locazioni e quindi costringe i tre personaggi a spostarsi da una parte all'altra della propria zona solo per nuscire a ricevere qualcosa che permetta loro di entrare in altre stanze. Il problema è che le munizioni sono contate, quindi un'accorta pianificazione che eviti viaggi a vuoto è essenziale.

I salvataggi rappresentano un altro elemento originale: non è possibile salvare la propria posizione di gioco in ogni momento, ma lo si può fare solo dai computer della base. In queste macchine è stato installato un videogioco (Martian Mayhem II) che permette il salvataggio di un certo numero di posizioni, variabile a

"La tensione è palpabile, l'adrenalina è sempre in circolo"

seconda dell'ubicazione.

La grafica di *Martian Gothic* è molto evocativa e le stanze della base sono varie e dettagliate. Le inquadrature sono davvero originali, ma il motore 3D non è impeccabile ed è possibile assistere a qualche piccola imprecisione, anche se la dinamica di gioco non ne è compromessa. Talvolta i personaggi continuano a muoversi anche trovandosi davanti a dei cadaveri, dando la sensazione di passarci attraverso e continuano a camminare anche in presenza di ostacoli. Le leggi fisiche invece sono rispettate, anzi ricostruite meticolosamente: sparando a uno zombie questi accusa il rinculo del proiettile e cade nella giusta direzione.

In ultima analisi, ci troviamo comunque in presenza di un ottimo gioco, evocativo e denso d'atmosfera. Gli enigmi sono numerosi, molto logici (anche se moderatamente complessi) e implicano l'elaborazione di una strategia precisa per essere risolti in sequenza senza dover fare spostamenti inutili. Non è adatto per i deboli di cuore e per chi non ama ragionare: per gli altri via libera e che l'orrore sia con noi..



GMC IN BREVE

Martian Gothic è:
- Pieno di enigmi logici e complessi
- Terrificante
- Adatto anche a chi ama la strategia

Martian Gothic non è:
- Graficamente molto preciso
- Un clone di *Tomb Raider*
- Semplice e immediato

■ Casa Take 2 Interactive ■ Sviluppatore Creative Reality Software ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 79.900 ■ Sistema Minimo PII 266, 32 MB RAM, 450 MB HD ■ Sistema Consigliato PIII 500, 64 MB RAM, 700 MB HD ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.take2games.com

Difficile, non troppo originale, ma molto giocabile e veramente atmosferico. Avventura, azione e strategia in un unico gioco.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	7	

IN ALTERNATIVA...

Resident Evil 2, Mar 99, 8
Uno dei pochi giochi che riesce veramente a mettere paura

System Shock 2, Ott 99, 9
Un vero capolavoro di ambientazione fantascientifica

GENERE: SIMULATORE DI GUIDA

NASCAR 2000

Dopo l'ingresso nel mondo della Formula Uno, Electronic Arts prova a sbancare anche i circuiti del campionato NASCAR.

IL RIVALE DA BATTERE

L'avversario principale di *NASCAR 2000* è certamente la Papyrus e la sua serie Nascar Racing, di cui sta per arrivare il quarto episodio. Questi sviluppatori conoscono bene il loro mestiere e lavorano sui giochi di corse da molto tempo. Impossibile dimenticare il loro *Indycar Racing* che, con il suo seguito, rimane uno dei giochi di corse più belli di sempre. La sfida sarà dura.





I tracciati di fantasia sono riconoscibili dalla quantità di elementi scenografici a bordo pista. Una gara ufficiale che attraversa un Luna Park non è molto realistico...

DOPO aver ribadito il proprio predominio nel genere calcistico con il recente *Euro 2000* ed essere, allo stesso tempo, un punto di riferimento costante per gli sport targati USA (hockey, basket, football...), la Electronic Arts si è lanciata all'assalto del mondo dei motori con titoli del calibro di *Superbike 2000* e *F1 2000*. Non contenta dei risultati conseguiti, ha pensato di schiantare la concorrenza anche nel variopinto mondo delle cosiddette "Stock Car" e delle gare a loro riservate con *NASCAR 2000*.

In realtà, questo è il secondo tentativo del colosso dell'intrattenimento videoludico, la prima volta era toccato a *NASCAR Revolution*, uscito più o meno un anno fa e, in verità, piuttosto deludente. La politica adottata da EA di far uscire tutti i suoi giochi sportivi una volta all'anno con versioni migliorate ha comunque interessato anche questo titolo e gli sforzi sono stati rinnovati per scalzare la Sierra e la Papyrus, insieme alla loro serie *NASCAR Racing*, dal trono di miglior gioco di corse su circuiti ovali e su macchine di serie.

Rispetto al titolo precedente, le novità si sono concentrate prevalentemente sull'aspetto grafico, ma anche altre caratteristiche sono state interessate; una su tutte il numero di circuiti implementati. Si è infatti passati dai diciassette originali ai ventitré attuali, comprensivi di cinque tracciati studiati appositamente per il gioco e non esistenti nella realtà. Sono inoltre presenti trenta piloti del campionato ufficiale, compreso il vincitore della passata stagione Dale Jarret, ognuno con la propria macchina e il proprio stile di guida.

Ci sono quattro modalità di gioco: la corsa veloce, dove basta un click per trovarsi in pista, ci mette al volante di un auto scelta a caso su uno dei tracciati, ed è il modo più immediato per cominciare. La gara singola ci permetterà invece di disputare tutto il week-end di gara, comprese le prove libere e le due sessioni di qualifica. C'è poi il tradizionale impegno che riguarda tutta la stagione, con tutti i circuiti da affrontare in sequenza, e un'interessante modalità chiamata "Race against the King" (letteralmente "corri contro il Re"), dove affronteremo Richard Petty, il più grande corridore di questa specialità, in una gara singola da combattere testa a testa. Spazio anche alle gare in modalità multigiocatore, dove fino a quattro piloti possono scontrarsi e darsi battaglia su internet.

Le migliorie principali, come accennavamo in precedenza, riguardano sicuramente l'impatto grafico, con un dettaglio dei tracciati molto più accurato rispetto al titolo precedente e con l'aggiunta di nuovi effetti di luce e di ombra, e anche di fumo in caso di incidente o di guasto meccanico. Anche il sonoro è stato reso più efficace, grazie al sistema audio chiamato "Staccato", usato anche per il gioco precedente, revisionato e potenziato. Tutto questo a patto di possedere un computer adeguato, in quanto il gioco è piuttosto esoso in termini di richieste di sistema. È

> **"Possiamo star certi che gli inseguitori ci piomberanno sul paraurti"**

REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Nascar 2000* sul nostro computer.

■ Sistema **P200, 32 MB RAM, software**



VERDETTO: Per girare gira, ma a che prezzo. Comunque se non si hanno pretese grafiche...

■ Sistema **PII 450, 128 MB RAM, Voodoo3**



VERDETTO: Tutti gli effetti sono al posto giusto, ma con molte vetture in pista ci sono rallentamenti.

UNA MAGIA CHIAMATA PIT STOP

Uno degli aspetti più realistici del gioco riguarda i Pit Stop. Dal punto di vista della spettacolarità, si può certamente dire che sono i più coreografici mai visti in un videogioco. Addirittura i movimenti dei meccanici sono stati realizzati con la tecnica del "Motion Capture", e l'attenzione al dettagli è davvero sbalorditiva. Ovviamente, dopo averli visti una decina di volte perdono un po' del loro fascino, ma un plauso ai programmatori è d'obbligo.













Gareggiare su un circuito ovale è molto più difficile di quel che sembra...



GRASSO VIRTUALE

Le regolazioni delle vettura sono più o meno quelle che ci si aspetta di trovare in un gioco di corse, con parametri per le gomme, la distribuzione dei pesi, la quantità di carburante e così via. Gli assetti sono profondamente diversi da quelli utilizzati per le gara su circuiti normali, trattandosi quasi esclusivamente di ovali. In particolare i rapporti del cambio e la regolazione degli ammortizzatori in base al senso di rotazione della pista (orario o antiorario) risulteranno fondamentali sulle prestazioni del mezzo. Il gioco offre comunque una regolazione standard per ogni circuito che garantisce buoni risultati anche senza perdere troppo tempo in regolazioni.

naturalmente possibile scalare i dettagli e raggiungere prestazioni di compromesso accettabili, ma chiaramente non è la stessa cosa.

Se fin qui, dunque, gli intenti dei programmatori sono lodevoli, tutti noi sappiamo che la qualità di un gioco non dipende solo ed esclusivamente dalla grafica e dal sonoro. Altre sono le considerazioni da fare, specialmente se ci troviamo davanti a una simulazione di guida. Proprio qui sta il punto: *NASCAR 2000*, infatti, non può essere definito a pieno titolo come una simulazione, dato che le concessioni al genere arcade sono piuttosto evidenti. Abbiamo la possibilità di effettuare le regolazioni in maniera sufficientemente approfondita, ma la sensazione generale è che si tratti di un elemento abbastanza slegato dal contesto del gioco e, tutto sommato, non strettamente necessario per affrontare le gare. È possibile, con tutte le opzioni attivate, avere danni realistici alla vettura e correre con tutte le regole del vero campionato (quindi bandiere di segnalazione, safety car in caso di incidente e così via), ma il gioco risulta molto più godibile se si corre con la macchina indistruttibile e senza troppe preoccupazioni "tecniche". Ciò che proprio non convince è invece la qualità dell'intelligenza artificiale dei piloti. I programmatori sostengono che ogni pilota virtuale corre seguendo lo stile della sua controparte reale, ma se le cose stanno veramente così, allora le gare NASCAR saranno, probabilmente, un susseguirsi di sportellate e tamponamenti, dato che gli avversari guidati dal computer non si sottraggono mai allo scontro anche quando sarebbe opportuno e semplice farlo; inoltre, se siamo davanti a loro e un po' meno veloci, possiamo star certi che presto o tardi sentiremo il classico rumore di lamiere contorte, a testimonianza del fatto che chi ci inseguiva non ha usato lo sterzo per superarci, piombandoci direttamente sul paraurti oppure, a scelta, grattandoci via tutta la fiancata con la garanzia di un immediato e inevitabile testacoda che si risolve, invariabilmente, a nostro danno.

Con queste premesse è facile pensare che la sfida con *NASCAR Racing* sia ancora molto aperta e che la EA ha ancora molto margine di miglioramento. Meglio aspettare la versione 2001, nel frattempo le alternative non mancano.



GMC IN BREVE

Nascar 2000 è:
- **Piuttosto immediato**
- **Graficamente carino**
- **Un altro gioco di corse**

Nascar 2000 non è:
- **Una simulazione...**
- **... ma nemmeno un arcade**
- **L'unico del suo genera**

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore EA Sports ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P233, 32 MB RAM, 300 MB HD ■ Sistema Consigliato Pentium II 400, 128 MB RAM, scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct3D, Glide ■ Multigiocatore via rete o Internet ■ Internet www.easports.com

IN ALTERNATIVA...

TOCA 2: Touring Car, Mag 99, 9
Le gare tra auto gran turismo nel loro massimo splendore grafico e simulativo

NASCAR Racing 3
Il punto di riferimento per tutti coloro che amano le corse sui circuiti ovali

Una via di mezzo tra una simulazione e un gioco arcade che potrebbe deludere i non amanti del genere. Inoltre, *NASCAR Racing 4* è alle porte...

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

6

GENERE: GIOCO DI RUOLO

VAMPIRE: THE MASQUERADE

"Il Signore mise un segno su Caino, affinché chiunque lo incontrasse, non lo uccidesse".





Se pensiamo che essere vampiri sia brutto, aspettiamo di incontrare qualche spettro.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

VAMPIRE: THE MASQUERADE

Il mondo in cui vivremo le avventure di Cristof è tratto da un gioco di ruolo in carta e penna che da una decina d'anni circa gode di un notevole successo. Uscito nel 1991 sotto il marchio White Wolf, Vampire: The Masquerade per molti versi ha rivoluzionato il concetto stesso di gioco di ruolo. infatti, partendo dal fatto che i giocatori interpretano creature che si nutrono di sangue, le stesse che in altri giochi dovrebbero eliminare, si è costruito una società e un mondo molto complesso in cui l'enfasi è spostata dall'azione ai dialoghi e all'interpretazione dei personaggi. Diciamo che *Vampire: The Masquerade* sta agli altri giochi come i "thriller" stanno ai film d'azione, mentre il lavoro decennale sull'ambientazione chiamata il "World of Darkness", contribuisce sostanzialmente al fascino di *Vampire: The Masquerade - Redemption.*

IN principio era Caino. Il primo assassino della storia dell'umanità venne condannato a vagare per tutta l'eternità, con un segno distintivo per il suo peccato: il vampirismo. Così incominciа la storia dei vampiri, "kindred" come loro stessi si chiamano. In seguito Caino creò altri simili a lui, ma il peccato originale che lo aveva fatto rinascere, doveva trasmettersi anche ai suoi discendenti e così incominciò una guerra, destinata a durare fino alla fine dei tempi.

La nostra storia invece incomincia nel Medioevo, quando un crociato, Cristof Romuald, si ritrova separato dai suoi compagni in seguito a una ferita. Accudito amorevolmente da una suora, Anezka, in un convento di Praga, si scontra rapidamente con un antico male che infesta la città. Il suo inaspettato successo presto attira le attenzioni di altri vampiri e, così, Cristof si ritrova assoldato nelle schiere che tanto voleva distruggere, ancora

DI CAINO E DELLE GENERAZIONI

Il "World of Darkness" si basa su un interessante miscela di religione e fantasia. Così il primo vampiro sarebbe Caino che poi, sempre seguendo la Bibbia, avrebbe fondato una mitica città: Enoch. Qui avrebbe generato altri vampiri, definiti di seconda generazione, che a loro volta avrebbero creato 13 vampiri di terza generazione. In seguito al Diluvio Universale, Caino sarebbe scomparso, destinato però a ritornare per la fine del mondo, e i suoi figli ("childer"), dopo poco, avrebbero scatenato una feroce guerra intestina che dura anche nei nostri giorni. Pare che di tutta la progenie di Caino, sarebbero rimasti solo i 13 vampiri di terza generazione, definiti "Antidiluviani" che poi avrebbero generato dei clan, cioè avrebbero creato altri vampiri con medesime caratteristiche. Sempre la mitologia della White Wolf, raccolta nel perduto "Libro di Nod", ci dice che il sangue vampirico si diluisce da una generazione all'altra e che la fine dei tempi sarà vicina quando finalmente verranno generati dei vampiri che non saranno piu in grado di creare altri come loro. A quel punto, gli Antidiluviani e lo stesso Caino sorgeranno dai loro nascondigli e concluderanno la loro eterna lotta in un Immenso bagno di sangue che vedrà la fine di tutto. Questo, beninteso, è solo un brevissimo riassunto della storia del "World of Darkness", che, come anche noi avremo modo di vedere, è abitato da ogni sorta di creatura, dagli spettri alle fate, dagli uomini lupo a altre spaventose mostruosità.



UN UNNOVATIVO SISTEMA PER GIOCARE IN RETE

Il sistema multigiocatore è sicuramente la parte più innovativa di questo gioco. Oltre alla modalità "normale" infatti, ne è stata pensata una che permette a un giocatore di avere il completo controllo degli eventi e di modificarli come meglio crede. In altri termini, questa modalità dovrebbe permettere di giocare *Vampire: The Masquerade - Redemption* esattamente come se fosse un gioco di ruolo cartaceo, dove quindi un giocatore ("Storyteller" in questo caso, anche conosciuto come "Master" o Arbitro) si assume la responsabilità di creare l'avventura per gli altri giocatori. Si potrà quindi prendere il controllo di personaggi non giocanti, modificare i dialoghi, gli oggetti e un po' tutto quello che si trova nel gioco. Un'esperienza che promette di essere davvero interessante...







I primi avversari che affronteremo sono nulla rispetto a quelli che arriveranno dopo.

una volta soldato per guerre decise da altri. La trama di *Vampire: The Masquerade - Redemption*, a questo punto, incomincia un lungo cammino, destinato a giungere fino ai giorni nostri. La trama è certamente avvincente e ben sviluppata e le avventure che noi, nei panni di questo valoroso crociato, dovremo affrontare sono molte e di non facile soluzione. Basti dire che ci sposteremo nello spazio e nel tempo, per vedere se davvero l'amore può durare in eterno.

La trama però non potrebbe essere quello che è fuori dall'ambientazione piuttosto particolare di *Vampire: The Masquerade - Redemption*. Infatti, noi giocheremo nei panni di un eroe che si considera dannato per l'eternità, che non sopporta il suo stato di vampiro e che con una certa riluttanza esegue gli ordini del suo superiore. L'unica fonte di sollievo è rappresentata dall'amata Anezka, anche se tale sollievo non è destinato a durare a lungo. Inoltre, come se già il destino non si fosse accanito a sufficienza, essendo appena entrato nel mondo dei non-morti, Cristof non è dotato di grande libertà di azione. Il giocatore, di conseguenza, potrebbe avere l'impressione di interagire in modo limitato. I dialoghi con i nostri simili ci vedono per lo più nelle vesti di attento ascoltatore, mentre con gli esseri umani non si parla proprio. Le missioni, almeno all'inizio, ci vengono imposte e dopo poco potrebbe farsi strada in noi l'idea di essere dei semplici burattini.

D'altra parte queste sono le caratteristiche del ricco mondo in cui è ambientato *Vampire: The Masquerade - Redemption*. La storia e le peculiarità della società dei vampiri

"La trama è certamente avvincente e ben sviluppata"

da un lato sono indispensabili per creare l'ambientazione interessante, dall'altro però costituiscono un'intelaiatura da cui non si può uscire. Quindi, i lunghi dialoghi sono necessari per spiegarci il complesso mondo dei vampiri e la sua storia. L'esistenza di un superiore, colui che ci ha reso vampiri, è legata alle ferree leggi di queste creature, che contribuiscono in compenso a dare spessore e credibilità all'ambientazione stessa.

La grafica e il sonoro sono altri due pilastri fondamentali per creare un adeguato coinvolgimento e si può dire che entrambi colpiscano nel segno. Gli ambienti in cui ci muoveremo sono molto numerosi e curati, mentre ognuno di essi avrà una sua colonna sonora. Si potrebbe dire che, vista la lunghezza del gioco, le colonne sonore avrebbero potuto essere più varie, ma in fondo stiamo parlando di un peccato veniale.

Una nota di merito va invece alla cura per i particolari. Quindi, le armature sono rese molto bene mentre certi arredamenti riescono a creare qualcosa di più di una sottile tensione. Non si notano peraltro differenze tra gli esterni e gli interni, sia che si parli della cattedrale di Vienna del 1200, sia che si parli delle strade di Londra dei giorni nostri. Infatti, il salto temporale che saremo costretti a subire, è molto convincente e non pochi proveranno la stessa nostalgia del protagonista nel vedere, per esempio, gli arredamenti del suo tempo accatastati in un magazzino.

Un po' meno convincente è invece il sistema di controllo. Noi interagiremo con il mondo che ci circonda con un sistema "punta e clicca". I tasti del mouse ci consentono di trascinare o di attivare i vari

DISCIPLINE, SANGUE E MAGIE

Tutti i personaggi che avremo modo di giocare hanno dei poteri particolari, tipici del clan, anche se è possibile apprenderne di altri. Le discipline, questo il nome dei poteri, spaziano un po' su tutti i campi, per cui potremo essere più forti, più veloci oppure controllare la mente altrui o ancora scatenare sui nostri avversari dei fulmini. Ogni disciplina ha diversi livelli e ogni livello a sua volta ha una gradazione. Con l'aumentare della gradazione, che vedremo espressa in pallini rossi sulla nostra scheda, miglioreranno le probabilità di successo nell'usarla e aumenterà la durata o comunque l'efficienza. Ricordiamoci però che ogni disciplina "costa" sangue e che sensa questa preziosa sostanza il nostro personaggio cade in una sorta di coma da cui può essere svegliato solo con una specifica magia. Quest'ultima replica i poteri dei vampiri e la potremo trovare sotto forma di "scroll" in alcuni negozi. A Praga, per esempio, consigliamo di visitare un certo negozietto sulla Golden Lane.

DEI CLAN E DELLA MASCHERATA

Vampire: The Masquerade - Redemption ci farà conoscere di persona o in parola, quasi tutti i Clan che abitano il "World of Darkness". Noi saremo dei Brujah, i vampiri idealisti, ma anche ribelli, sempre pronti a sovvertire l'ordine. Il capo dei vampiri di Praga, il principe cioè, è un Ventrue, appartiene quindi al clan che più di tutti cerca potere e ricchezza.
I nostri odiati nemici sono invece gli Tzimisce, i più mostruosi tra tutti i vampiri, alieni e inumani come nessun altro. Tra i nostri alleati avremo invece i Cappadocian, destinati a scomparire per mano di alcuni loro servitori, i Giovanni e i Gangrel, i più vicini alla natura tra i "kindred". Nei tempi moderni saremo affiancati anche da una Toreador, quindi seguace un po' perversa della bellezza come tutti i membri del suo clan. Ci scontreremo poi con i Tremere, un ordine di maghi che ha strappato il segreto del vampirismo a un Antidiluviano, Saulot e i Setites, seguaci del dio serpente Set, dediti a ogni crimine.
Avremo a che fare anche con i Lasombra, signori delle ombre che nel Medioevo sono spesso associati alla Chiesa e ci darà dei consiglia anche un Nosferatu, gli abitatori delle fogne e dei cimiteri. Vengono anche citati i Malkavian, i vampiri toccati dalla follia, mentre concludono i tredici clan gli Assamite, gli assassini per eccellenza e i Ravnos, ladri senza pari. Nel mondo moderno questi Clan si sono divisi in due grosse fazioni, la Camarilla e il Sabbat. La prima vuole che i vampiri rimangano nascosti agli occhi dell'umanità, evitando ogni eccesso, mentre la seconda vorrebbe che tornassero i tempi in cui i vampiri dominavano e guidavano gli esseri umani.









Scampagnata notturna sui tetti di Vienna.

elementi e l'icona del cursore muta a seconda delle possibilità che sono disponibili. Se lo spostiamo sulla strada, per esempio, ha la forma della chiave di vita egiziana e ci consente di indicare la direzione, mentre, se lo spostiamo su un passante, si trasforma in una spada. Con il tasto sinistro lo attaccheremo con le armi che abbiamo assegnato al nostro personaggio e con il destro attiveremo la disciplina (i nostri poteri vampirici) che abbiamo selezionato, se è applicabile al bersaglio. Possiamo poi scegliere in qualsiasi momento quale personaggio usare, ne avremo fino a quattro e ognuno di loro ha caratteristiche e poteri particolari.

I problemi possono sorgere durante il combattimento. Infatti, l'intelligenza artificiale non brilla per le sue qualità, anche se c'è da dire che questo è un problema comune a tutti i giochi. In sostanza, noi scegliamo l'atteggiamento dei personaggi che non controlliamo direttamente. Le possibilità sono tre, difensivo, neutrale e offensivo. Il problema è che il salto tra i tre è troppo marcato e se il difensivo impedisce ai nostri compagni di assaltare tutto quello che si muove, armato o meno, in compenso fa in modo che, mentre siamo circondati da un nugolo di nemici, se ne stiano perfettamente immobili. Inoltre, pur avendo la visuale mobile, non è sempre facile posizionare adeguatamente i nostri "kindred".

Tutto questo contribuisce a rendere *Vampire: The Masquerade - Redemption* un gioco piuttosto difficile.

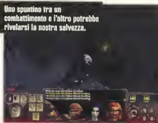
Pur essendo noi dei vampiri, non siamo assolutamente invulnerabili e vista la qualità e la quantità dei nemici che incontreremo, concludere i vari livelli potrebbe essere un'impresa non da poco. Nel complesso però, questo è un gioco con notevoli qualità, che lo mettono almeno una spanna sopra quasi tutti gli altri. La trama è coinvolgente, i dialoghi ben fatti, al di là della nostra attiva partecipazione, gli ambienti numerosissimi e la grafica eccellente. Certo, se non possiamo fare a meno delle classi, degli eroi scolpiti con lo scalpello senza macchia e senza paura e dei soliti labirinti, più o meno conditi per avere un minimo di variabilità, infestati da scontatissimi scheletri, allora *Vampire: The Masquerade - Redemption* non fa per noi.

"Gli ambienti in cui ci muoveremo sono molto numerosi e curati"

GMC IN BREVE

Vampire è
- Un gioco dall'ambientazione molto complessa
- Caratterizzato da atmosfere cupe
- Centrato sull'amore e sulla dannazione

Vampire non è
- Un gioco dove è facile completare un livello
- Un titolo di breve durata
- Adatto a chi vuole solo eroi duri e puri



Uno spuntino tra un combattimento e l'altro potrebbe rivelarsi la nostra salvezza.



■ Casa Activision ■ Sviluppatore Nihilistic Software ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332\874111 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P233, 64 MB RAM, 850 MB HD ■ Sistema Consigliato P266, 64 MB RAM, 1.3B GB ■ Acceleraton Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore LAN, internet ■ Internet www.activision.com

Un gioco di ruolo che è capace di creare e di trasportarci nell'affascinante mondo della notte. Peccato per il sistema di controllo.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	9



IN ALTERNATIVA...

Planescape: Torment, Feb 00, 9 — Un'alternativa fantasy, con le stesse cupe atmosfere

System Shock 2, Ott 99, 9 — Anche in questo gioco la tensione regna sovrana

GENERE: SPORTIVO

TRIPLE PLAY 2001

La stagione americana di baseball sta per iniziare. Proviamo le stesse emozioni sul campo del nuovo titolo EA Sports.



Inutile correre tanto, il gioco di squadra ha funzionato a dovere!

La prima e la terza base sono occupate, la situazione comincia a essere critica.

IL mondo dei videogiochi non ha mai dato molto peso al baseball, ma *Triple Play 2001* è senza dubbio capace di soddisfare il gusto degli amanti del genere, ed è anche in grado di far nascere nuovi appassionati di questo sport.

Dal menu principale possiamo scegliere di giocare una partita singola, selezionando le nostre squadre preferite e lo stadio in cui vogliamo giocare, oppure affrontare un'intera stagione da 15, 30, 60 o 162 partite, o ancora giocare direttamente i playoff, saltando in questo modo gli incontri di campionato. Le altre opzioni consistono in una gara tra battitori e la simulazione di un torneo di fuoricampo con i più famosi battitori di ogni tempo, come Babe Ruth o Willie Mays. Se poi vogliamo creare un nostro giocatore personalizzato non ci sono problemi, scegliamo il nome che compare sulla maglia, il numero, la corporatura e lo stile di battuta, ma non solo, infatti è anche possibile modificare i lineamenti del viso grazie a un'interfaccia molto semplice da utilizzare. Come è facile aspettarsi da un titolo della EA, la grafica è curata in modo particolare. I giocatori sono rappresentati scrupolosamente con la propria divisa originale, come pure gli stadi combaciano esattamente con quelli reali, nell'aspetto e nelle dimensioni.

Le inquadrature scelte sono sempre efficaci e ci permettono di capire con precisione cosa sta succedendo in campo, anche il sonoro è all'altezza della situazione, con le fantastiche esclamazioni del pubblico e una telecronaca sempre opportuna.

I controlli sono molto semplici e intuitivi e ci permettono di iniziare la nostra partita senza perdere troppo tempo a leggere il manuale. Una novità degna di nota è la possibilità di utilizzare come sistema di controllo il mouse. Sembra strano a dirsi, ma si è rilevato molto funzionale e semplice sia nel controllo dei giocatori, sia nello scegliere le tattiche di lancio o di battuta.

Veniamo ora alle note meno piacevoli. *Triple Play 2001* non si può certo definire una vera e propria simulazione, in quanto è stato dato più spazio all'immediatezza e alla semplicità. All'inizio il divertimento è assicurato, ma col tempo i movimenti e le situazioni si ripetono con monotonia, inoltre il numero delle palle battute che finisce in zona foul è un po' troppo alto.

Complessivamente il gioco è ben realizzato e soprattutto grazie alla possibilità di giocare su Internet o in rete, *Triple Play 2001* risulta essere un buon passatempo per molte ore da trascorrere con i nostri amici a suon di home run.

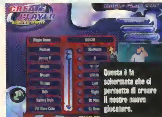
"I controlli sono molto semplici e intuitivi"

A BATTUTA RISPONDO

È possibile selezionare molti tipi di lanci e di battute diverse. Il lanciatore può effettuare un tiro veloce, una palla curva, o un lancio lento e indirizzarli tutti in una particolare posizione rispetto al battitore, sia in zona strike che fuori, commettendo un "ball". Anche la potenza è fondamentale per riuscire a eliminare il maggior numero di avversari, ma non sempre un tiro forte è un tiro vincente. In ogni caso è sempre bene variare di frequente il tipo di lancio per essere meno prevedibili. Per quanto riguarda i battitori si può rispondere con un tiro di potenza o normale e indirizzare la palla il più lontano possibile, tentando un home run, oppure battere sul campo, per guadagnare basi o ancora fare una smorzata, nella speranza di sorprendere la difesa.

METTI IL TUO VOLTO NEL GIOCO

Triple Play 2001 ci permette di inserire nel gioco il nostro volto. Come prima cosa dobbiamo avere una nostra foto importata sul computer tramite uno scanner o una fotocamera digitale. Con un qualsiasi programma di fotoritocco regoliamo il formato della foto su 145 x 145 pixel. Dopo averla salvata nel formato .bmp, spostiamola nella cartella Programmi\EA SPORTS\Triple Play 2001\Data. Lanciamo ora *Triple Play 2001* e dallo schermo Creazione di un Giocatore clicchiamo sul pulsante "Create Face" (Crea Volto), e selezioniamo il file che abbiamo appena creato. Trascinando i quadrati sulla forma del volto possiamo dargli una forma diversa e dopo aver dato il colore della pelle basta confermare per finire il nostro capolavoro.



Questa è la schermata che ci permette di creare il nostro nuovo giocatore.

GMC IN BREVE

TP 2001 è:
- Semplice e immediato
- Graficamente eccellente
- Molto longevo

TP 2001 non è:
- Una simulazione vera e propria
- Privo di difetti
- Adatto a chi odia il baseball

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore EA Sports ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo L.109.900 ■ Sistema Minimo P166, 32MB RAM, 65MB HD ■ Sistema Consigliato PII 300 64MB RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.easports.com

La grafica è eccellente, e anche il divertimento non manca. Un gioco che fa della immediatezza e della semplicità le sue armi migliori.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

7

IN ALTERNATIVA...

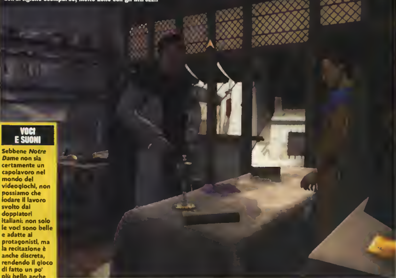
Triple Play '99, Giu 98, 7 — Sicuramente un passo indietro rispetto ai suoi successori

FIFA 2000, Nov 99, 9 — Certo, non si tratta di baseball, ma è molto più divertente!

GENERE: AVVENTURA

IL MISTERO DI NOTRE DAME

Sentivamo la necessità di un gioco che oltre a divertirci ci insegnasse qualcosa? Ecco un esempio di come si possa realizzare un buon compromesso tra intrattenimento e istruzione...



Molte scene si svolgono nella bottega del fratello dell'artigiano scomparso, molto abile con gli attrezzi.







VOCI E SUONI

Sebbene *Notre Dame* non sia certamente un capolavoro nel mondo dei videogiochi, non possiamo che lodare il lavoro svolto dai doppiatori italiani: non solo le voci sono belle e adatte ai protagonisti, ma la recitazione è anche discreta, rendendo il gioco di fatto un po' più bello anche per questo. Musicalmente parlando, non sono molti i motivi che ascolteremo in sottofondo mentre giocheremo, però sono tutti molto piacevoli e non annoiano, cosa che dovrebbe essere ovvia in qualsiasi gioco, ma che non sempre pare essere la norma.

DA sempre l'idea di giocare con un titolo educativo è il terrore di ogni videogiocatore che si rispetti. Spesso, infatti, dietro l'alibi del nozionismo si nascondono giochi onestamente orrendi, che usano il pretesto del gioco per fornire le informazioni, o viceversa. Con quest'avventura, ambientata nel passato della capitale francese, assistiamo a un raro esempio di come sia davvero possibile unire l'utile al dilettevole, senza per questo sacrificare eccessivamente il lato divertente. *Il mistero di Notre Dame* ci vede impegnati a risolvere un caso molto particolare nella Parigi del medioevo. Nogaret, un potente signore locale, ha commissionato un lavoro di ingegneria a un abile artigiano: niente meno che un orologio meccanico, un meccanismo all'avanguardia per il periodo in questione.

Tale prodigio della tecnica stava per essere finalmente completato in tempo per l'occasione in cui doveva essere offerto al Re di Francia, quando una tragedia colpisce l'artigiano, che vediamo scomparire dalla scena nel filmato introduttivo del gioco. Tre persone vedranno la loro vita modificata drasticamente dall'evento in questione, si tratta in particolare del fratello dell'artigiano autore dell'orologio, di un'attrice che stava recitando nella piazza pubblica al momento dell'incidente e infine di un giovane della Parigi benestante, apparentemente concentrato solo sulla sua attuale e affascinante conquista femminile.

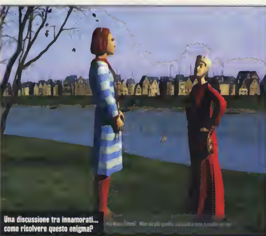
A questo punto il controllo passa nelle nostre mani e fin dal principio dobbiamo compiere una scelta: con quale personaggio vogliamo iniziare il gioco?
La scelta non è realmente importante, lo è invece proprio il fatto in se stesso: possiamo, anzi dobbiamo percorrere le varie trame che questo gioco ci chiede di svelare utilizzando ora uno di questi tre personaggi, ora gli altri, in un susseguirsi di eventi che ci permetteranno di comprendere cosa realmente è celato dietro la costruzione dell'orologio, arrivando lentamente al finale di una storia tutto sommato ben progettata e abbastanza piena di intrighi da risultare quasi moderna. Dalla videata principale possiamo decidere di quale personaggio vivere quel particolare scampolo di trama, nel quale dovremo fargli ottenere un certo risultato, che potrà essere di volta in volta il recupero di un oggetto, vincere una sessione di tiro con l'arco, ottenere certe informazioni e

DIALOGHI DIFFERENTI



In *Notre Dame* i dialoghi sono brevi, ma permettono alcune scelte di argomento da parte del giocatore. Il particolare apprezzabile è che per ogni dialogo sono possibili parecchie varianti, a seconda dell'ordine in cui selezioniamo alcuni argomenti. Spiace un po' vedere una simile caratteristica in un gioco volutamente semplice e di breve durata, ci piacerebbe molto vederla in avventure più blasonate, dato che l' idea è sicuramente meritevole.





Una discussione tra innamorati... come risolvere questo enigma?



altre piccole missioni di questo genere. Queste mini avventure sono tutte di breve durata e di una difficoltà assolutamente non eccessiva, tanto che se si eccettuano un paio di capitoli nell'intero gioco, raramente impiegheremo più di una manciata di minuti per venire a capo di un enigma.

Vivere la stessa storia osservandola da punti di vista totalmente differenti ci permette di avere una visione della trama assolutamente particolare e molto bella, che difficilmente si può provare in giochi simili con un unico personaggio. Nel primo capitolo avremo la possibilità, per esempio, di ascoltare in segreto una parte di un interrogatorio con uno dei tre personaggi, sentiremo un'altra parte dell'interessante colloquio risolvendo la sezione di gioco relativa al secondo personaggio e con il terzo, l'attrice, vivremo la scena in prima persona essendo proprio lei la persona interrogata!

Chiarito il concetto che l'idea di strutturare l'avventura in questo modo è stata sfruttata sapientemente dai programmatori, è bene fare mente locale sulla struttura del gioco: come abbiamo detto i capitoli sono piuttosto brevi e abbastanza facili, appare in effetti evidente come *Notre Dame* sia stato pensato per essere giocato poco alla volta, forse solo pochi minuti al giorno, in modo da poter essere fruito anche da persone che non hanno molto tempo a disposizione, magari nella pausa pranzo... che stia nascendo un nuovo genere di mercato? Comunque sia: se giocheremo in modo usuale, con sessioni di un'ora o magari due al giorno, arriveremo a risolvere i misteri nel giro di pochissimo tempo!

Sembrerebbe naturale il suggerimento di giocare a *Notre Dame* per poco tempo al giorno, ma ovviamente non è possibile (e nemmeno giusto) nascondere un difetto, la scarsa longevità, in questo modo: se lo giocheremo poco alla volta ci divertiremo e apprezzeremo il titolo quasi sicuramente... finendolo invece nel giro di tre o quattro serate probabilmente finiremo per rimanere delusi dalla brevità.

Approfittando dell'ambientazione storica molto interessante, il titolo è stato integrato con una piccola enciclopedia dedicata alla Parigi del milletrecento, con pagine dedicate ai più svariati argomenti, molte delle quali richiamabili direttamente anche da scene all'interno del gioco. Cliccando su un mobile pregiato, arriveremo per esempio alla pagina dedicata all'arredamento parigino nel medioevo, e così via.

Insomma: vogliamo scoprire come si viveva in Francia nel quattordicesimo secolo e magari farlo divertendoci a svelare un antico mistero? Ecco la nostra occasione, ricordandoci di giocare, se ci riusciamo, a piccole dosi!



"Si può giocare anche con poco tempo a disposizione"

L'ENCICLOPEDIA NEL GIOCO

Come spiegato nel testo principale, all'interno di *Notre Dame* è presente una piccola enciclopedia dedicata al mondo del gioco, con tutte le sue caratteristiche. Dotata di una piccola e semplice interfaccia di navigazione, grazie a questa sezione potremo soddisfare molte delle nostre curiosità circa la vita dei protagonisti e il mondo in cui vivevano tutte le loro giornate!



CI SI POTEVA IMPEGNARE DI PIÙ

Il lato grafico di *Notre Dame* è senza infamia e senza lode: quasi tutto è realizzato con programmi di modellazione tridimensionale e mostra un evidente aspetto artificiale, probabilmente voluto dagli sviluppatori, che stona un po' in un gioco venduto nel duemila, quando ormai siamo abituati a standard decisamente superiori. Non che l'aspetto estetico riesca a rovinare in qualche modo il valore del gioco, un aspetto migliore avrebbe però probabilmente reso il tutto più apprezzabile.

GMC IN BREVE

Notre Dame è
- **Semplice da giocare**
- **Diviso in brevi capitoli**
- **Enciclopedico**

Notre Dame non è:
- **Molto impegnativo**
- **Tecnicamente impressionante**
- **Un gioco da giocare per un mese**

■ Casa **Microids** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **99.900** ■ Sistema Minimo **P166 32 MB RAM 80 MB HD** ■ Sistema Consigliato **P266 32 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **No** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.microids.com**

IN ALTERNATIVA...

Faust, Feb 00, 6
Permette di vedere il mondo da un punto di vista molto particolare. Guest star: il diavolo!

Atlantis II, Mar 00, 6
Ambientato nel leggendario continente perduto, tra misteri e strani personaggi.

Un'avventura simpatica e piacevole, giocabile anche con poco tempo a disposizione, ma decisamente troppo breve.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	5

6

GENERE: GIOCO DI RUOLO ON-LINE

EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK

Elfi e orchi esistono davvero, almeno in *Everquest*.

Stregonerie, spade incantate ed esseri bizzarri. Basta una connessione a Internet per esserne protagonisti.



TRE MONDI PER DUELLARE

Ai giocatori che amano combattere tra loro vengono offerti tre differenti server di gioco. Ognuno di questi ha delle regole particolari, in modo da diversificare quello che è diventato un vero e proprio stile di gioco: il Player Killing. Il server originario si chiama Rallos Zek e al suo interno ogni giocatore può attaccare e ucciderne un altro, con un limite di quattro livelli di differenza. Una volta fatta una vittima si potrà sciacallare dal cadavere tutto il danaro più un oggetto. Vallon Zek, invece, permette di aderire a una squadre di giocatori e di affrontarsi solo tra membri di formazioni differenti. Le quattro squadre disponibili sono: le razze "basse" (nani, gnomi e halfling), gli umani (uomini, eruditi e barbari), gli elfi (mezzi elfi, elfi alti e elfi silvani) e le razze oscure (iskar, elfi scuri, ogre e troll). I livelli di differenza arrivano a otto e il bottino consiste sempre in un oggetto e nel danaro. L'ultimo server è denominato Tallon Zek, le sue regole sono simili a quelle di Vallon Zek, ma dalle vittime è possibile acquisire solo i quattrini.

NEL cuore della foresta di Faydark, è scesa la notte. Una spessa coltre di nebbia avvolge i tronchi dei sempreverdi secolari. Le mani del giovane elfo si stringono al bordone, come per cercare una rassicurazione. Forse non è stato saggio abbandonare il sentiero e inoltrarsi nel bosco senza una guida. Ora, gli alberi descrivono un labirinto inestricabile, all'interno del quale ogni svolta è simile alla precedente. Chi l'avrebbe detto che una creatura dei boschi potesse perdersi a qualche centinaia di metri dalla sua città natale, la splendida Felwithe, eppure il senso dell'orientamento continua a fare cilecca. Non c'è altra soluzione che ricorrere alle arti arcane. L'elfo sfoglia il suo libro degli incantesimi, e si prepara a studiare le complicate formule magiche che gli consentiranno di scoprire da che parte si trovi il nord.

Senza alcun preavviso, un sordo rumore di passi rom-e il silenzio del sottobosco. Non c'è più tempo per l'incantesimo, il mago cerca riparo dietro una conifera e attende, pronto a combattere per la vita. Mentre i secondi sembrano secoli, un ragno dalle dimensioni gigantesche passa a pochi centimetri dall'esile figura appoggiata al bastone, tanto vicino da poter contare gli ispidi peli che ricoprono il suo dorso. In un baleno le potenti mandibole potrebbero sferrare un attacco micidiale, ma l'animale prosegue indisturbato perdendosi nella nebbia. Una preghiera sgorga spontaneamente dal cuore dell'elfo, diretta al dio Quellious. Ma le vie del destino sono imperscrutabili e, prima di raggiungere le labbra, l'orazione si è trasformata in un grido di dolore. La lama di un orchetto, avvicinatosi indisturbato, ha trovato una via attraverso le vesti del mago. Il combattimento ha inizio. Ferro contro proiettili di ghiaccio incantato, muscoli contro energia magica. L'orco incalza e la concentrazione necessaria all'incantesimo viene spesso interrotta.

L'ultima ferita sembra seria. Il panico ha la meglio sulla disciplina dell'arcano, rimane solo un'esile speranza. Le grida di aiuto si sostituiscono alle parole di potere e tutta l'energia si concentra sulle gambe, per correre a rotta di collo lontano dalla punta crudele della spada orchesca. Niente da fare, il mostro ha capito che tra poco la sua preda capitolerà e si getta





I giocatori di *Everquest* formano una comunità molto numerosa.

FACCIAMO I CATTIVELLI

Nel gioco potremo impersonare rappresentanti di razze che la mitologia fantasy ha dipinto come malvagie. Essendo i rapporti sociali ben sviluppati in Norrath, è possibile che una scelta di questo genere equivalga ad avere un personaggio molto complicato da giocare. Per esempio, tentare di entrare in una città degli elfi alti impersonando un elfo scuro equivarrà a incontrare serie grane con le guardie.



ELFI SCURI: sebbene appartenenti alla stessa razza degli elfi, gli scuri vivono nel sottosuolo e sono visti con disprezzo dal popolo dei boschi. Hanno accesso alle arti magiche più sinistre, come la negromanzia e, tra le altre, possono scegliere di intraprendere la carriera di cavalieri neri.



TROLL: Queste creature gigantesche e dalla pelle verde non brillano certo per astuzia, ma sono nemici temibili in corpo a corpo. Le carriere possibili di un troll sono quella di cavaliere nero, quella di sciamano e quella di semplice guerriero.



OGRE: Mai trovarsi dalla parte sbagliata di una spada, quando la impugna uno di questi formidabili guerrieri. Anche per loro, le professioni a disposizione sono un po' poche, ma non sembrano prestare interesse a questi particolari quando sono in battaglia.



IKSAR: Una razza nuova di zecca, creata appositamente per *The Ruins of Kunark*. Il passato di questi rettiloidi è avvolto nel mistero, ma le poche storie che circolano parlano di conquista schiavitù e distruzione. Naturalmente le vittime non erano loro.

all'inseguimento... E poi? Proviamo a immaginarci nei panni dell'elfo stregone. Quale sarà la nostra prossima mossa? Abbiamo un ruolo, stiamo elaborando un piano, se abbiamo un computer siamo inciampati in un gioco di ruolo.

Il potere evocativo di questo tipo di intrattenimento è indubbiamente molto elevato. Bastano pochi minuti per essere coinvolti in un'esistenza alternativa, dove la

"Le ore passeranno in un baleno"

vita di tutti i giorni può riservare sfide fantastiche, misteri e gesta eroiche. Uno degli ingredienti di tale fascino è la possibilità di interagire con la trama. A differenza di un buon libro o di un bel film, infatti, giocare di ruolo ci consente di creare il nostro eroe preferito e, tramite questo alter ego, vivere l'azione in prima persona decidendo (per quanto sia possibile farlo nella vita) del nostro destino.

Un gioco di ruolo sarebbe però un'esperienza insipida senza altri giocatori con cui dividere le incognite delle avventure, spartire i tesori o semplicemente fare quattro chiacchiere. Sotto questo aspetto, è facile intuire come le potenzialità di Internet si possano sposare al meglio con questo genere videoludico. Fino a poco tempo fa, però, alla maggior parte dei giocatori italiani era consentito appunto solo intuire quale genere di divertimento si celasse all'interno dei cosiddetti "mondi persistenti", gli ambienti virtuali in cui avventurieri da tutto il mondo possono immergersi in universi fantastici e affrontarne le insidie. Salvo qualche fenomeno di importazione parallela, infatti, l'unico titolo approdato ufficialmente ai negozi del Bel Paese era *Ultima Online*. Fortunatamente, le cose stanno cambiando e presto nuovi giochi fantasy si accosteranno a questo glorioso decano, arrivando a offrirci non solo un'alternativa, ma la vera e propria libertà di scelta. Uno di questi è *Everquest*, che ha il pregio di giungere nel nostro paese nella sua incarnazione più recente, quella di *The Ruins of Kunark*.

Il gioco ha visto la luce più o meno un anno fa, periodo di tempo durante il quale è andato evolvendosi di patch in patch, fino a convincere i creativi a riproporlo in una nuova veste aggiornata e ampliata. *Everquest: the Ruins of Kunark* rappresenta appunto questa seconda giovinezza e, contemporaneamente, il modo migliore per accedere al mondo incantato di Norrath. In questa terra senza tempo, circondati dagli oceani, potremo trovare ben quattro continenti, popolati da tutte le razze rese famose dal genere letterario fantastico. *Everquest: the Ruins of Kunark*, però, ci offre qualcosa di più. A differenza degli altri due grossi nomi del settore, il già citato *Ultima Online* e il recente *Asheron's Call* di Microsoft, il gioco della Ubisoft ci permette di creare il nostro personaggio scegliendo tra specie umane e non. Saremo in grado, quindi, di spaziare tra vari tipi di elfi, oppure di optare per gli agguerriti nani, gnomi e halfling, ma non mancherà la possibilità di impersonare un rappresentante di stirpi generalmente guardate con timore, come i troll o gli ogre. La novità di *Ruins of Kunark* consiste nella specie degli iksar, uomini rettile dalla tradizione guerriera a cui è stato addirittura dedicato un intero misterioso continente.

Il nostro personaggio non sarà caratterizzato solo dall'aspetto fisico. Buona parte di ciò che sapremo fare

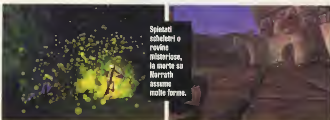




Le maestose mura di una città significheranno la salvezza per tutti i personaggi ai primi livelli.

QUANTO COSTA L'AVVENTURA?

Bolletta telefonica a parte, l'acquisto di *Everquest: the Ruins of Kunark* ci garantirà solo un mese di gioco gratuito. Per continuare le nostre avventure sarà necessario un oggetto magico abbastanza comune nel nostro universo, chiamato dagli stregoni della gilda dei banchieri "carta di credito". Sarà possibile stipulare tre tipi diversi di abbonamento: uno mensile da 9,89 dollari al mese; uno trimestrale da 25,89 dollari e uno semestrale da 49,89 dollari. In ogni momento sarà possibile disdire l'abbonamento e, se dopo un po' ci prendesse nostalgia di Norrath, avremo sei mesi di tempo per riscriverci e conservare i nostri personaggi.



Spietati scheletri o rovine misteriose, la morte su Norrath assume molte forme.

REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Everquest* sul nostro computer.

■ Sistema **P200, 64 MB RAM, Voodoo 2, Modem 33.6K**



VERDETTO: La grafica non presenta delle grandi novità. Frustranti i rallentamenti nella connessione.

■ Sistema **PII 400, 128 MB RAM, GeForce 256, Modem 56K**



VERDETTO: Da questa definizione in poi l'interfaccia rimpicciolisce lasciando lo spazio nero ai bordi.


Il modo migliore per affrontare l'ignoto è formare una compagnia di avventurieri.

TANTI MONDI E COSÌ POCO TEMPO

Everquest: the Ruins of Kunark **è l'ultima versione di un gioco nato approssimativamente un anno fa. Il numero degli appassionati giocatori è quindi comprensibilmente alto. Per ospitarli tutti, il mondo di Norrath è stato replicato una trentina di volte e ospitato su altrettanti server differenti. Su ogni server ci sarà permesso creare fino a otto personaggi. Naturalmente, un eroe creato su un server non potrà essere utilizzato su un altro, ma sarà sempre consentito ridisegnarne uno identico e cominciare daccapo la carriera di avventuriero.**

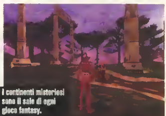
GMC IN BREVE

Everquest e
- **Ricco di razze da giocare**
- **Ambientato su quattro continenti**
- **Completamente tridimensionale**

Everquest non è:
- **Giocabile senza Internet**
- **Graficamente aggiornatissimo**
- **Adatto a chi non mastica l'inglese**

dipenderà dalla professione che decideremo di intraprendere Anche in questo caso *Everquest* ci offre una vasta scelta di opportunità. Ben quattordici carriere si presenteranno ai nostri occhi in fase di creazione dell'eroe, dal bardo al cavaliere nero, passando per quattro tipi di stregoni. Ogni classe comporterà dei miglioramenti nelle qualità del nostro alter ego, ma sarà correlata anche alla razza di appartenenza. Di conseguenza, sarà impossibile creare un elfo scuro paladino, ciò nondimeno ottimizzando le varie caratteristiche riusciremo a disegnare personaggi per tutti i gusti. Un'ulteriore possibilità di personalizzazione sarà offerta dalle religioni disponibili, un pantheon in puro stile fantasy con divinità che spesso vengono adorate da specie differenti.

Terminato il processo creativo, sarà la volta di spalancare le porte di Norrath e iniziare la nostra storia di avventure Scopriremo che la vita dell'avventuriero all'inizio è un po' dura, e che più delle abilità conterà la nostra conoscenza della lingua inglese Leggendo la pergamena di presentazione verremo istruiti su come ricevere il nostro primo addestramento. Nella maggior parte dei casi, converrà dirigersi alla corporazione della nostra classe, dove potremo iniziare a sfruttare alcuni dei punti iniziali così da accrescere una abilità tipica della professione che avremo scelto. Probabilmente riceveremo


I continenti misteriosi sono il sale di ogni gioco fantasy.

AVANTI IL PROSSIMO

Finalmente i giochi di ruolo on-line stanno cominciando a sbarcare anche nel nostro paese. I nomi di *Ultima Online*, *Everquest*, e *Asheron's Call* risultano più familiari di un tempo, e c'è da scommettere che le pagine Internet dei fortunati precursori italiani di questo contagioso hobby vedranno presto aumentare il numero delle visite. Viene spontaneo domandarsi cosa ci riserva il futuro. Mentre la stessa squadra di sviluppatori di *Everquest* è impegnata nella creazione di un gioco ispirato alla saga di Guerre Stellari, il veterano per eccellenza del genere, *Ultima Online*, sta per vedere l'attesissimo seguito. *Ultima Worlds Online: Origin* vedrà un rinnovamento completo della grafica, che passerà dalla visuale isometrica alle tre dimensioni, avrà tre continenti completamente diversi nei quali avventurarsi, la possibilità di interpretare razze non umane e, finalmente, saranno introdotte le avventure articolate nel corso del gioco.





anche qualche oggetto o incantesimo, lo stretto indispensabile per sopravvivere a stento. Per riuscire ad avventurarsi al di fuori delle città sarà necessario fare amicizia con altri personaggi giocanti, cioè quelli dietro ai quali si celano gli appassionati come noi, seduti di fronte ai loro schermi, magari a centinaia di chilometri di distanza dalla nostra città. Li troveremo impegnati a studiare un incantesimo, o in corsa verso un oscuro tempio immerso in una foresta, o magari intenti a trascorrere il tempo tra un'avventura e l'altra pescando in un placido laghetto e sorseggiando del vino elfico. Alcuni di loro ricambieranno il saluto, altri ci daranno un po' di soldi o qualche oggetto, ma se saremo fortunati (o solo simpatici) troveremo un esperto avventuriero che ci porterà con lui a caccia, permettendoci di affrontare i primi mostri alla nostra portata. Le ore trascorreranno in un baleno. Probabilmente perderemo la cognizione del tempo, mentre giorni e notti si susseguiranno su Norrath, e sentiremo i crampi della fame solo in funzione di quelli del nostro personaggio. Sicuramente le insidie ci porteranno a perire in maniera brutale più e più volte Malediremo il ritardo nella connessione, l'inettitudine di un incantesimo scelto male, ma ogni volta ritorneremo a cercare il nostro corpo, recupereremo l'equipaggiamento e ci metteremo in guardia. Spesso proprio questa operazione ci spingerà a conoscere altra gente, a formare compagnie di avventurieri. Il nostro orizzonte si amplierà. Cominceremo a volerci spostare, a navigare tra i continenti, a visitare la bella Felwithe, capitale del regno degli elfi alti, oppure a raggiungere l'estremo nord, fino alla città dei barbari, la cupa Halas immersa nei ghiacci perenni Non mancheranno le mini avventure proposteci da viandanti o mercanti che potremo incontrare sul nostro sentiero, ognuna delle quali ci frutterà punti esperienza aggiuntivi o nuovi oggetti incantati. Forse un giorno staccheremo gli occhi dal nostro libro degli incantesimi, o riporremo nel fodero la spada magica, solo per osservare l'Oceano delle Lacrime. Magari quel giorno sentiremo un brivido dietro la schiena, la sensazione che il mondo, o meglio, quel mondo è la nostra ostrica. Sarà il momento di affrontare le sfide sui piani astrali



GIOCHI COMPUTER

■ Casa Ubisoft ■ Sviluppatore Verant Interactive ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 109.000 ■ Sistema Minimo P200, 64 MB RAM, Scheda 3D 8 MB, modem 28,8K ■ Sistema Consigliato PII 266, 128 MB RAM, ISDN ■ Acceleratori Grafici Direct 3D, Glide ■ Multigiocatore via Internet ■ Internet www.everquest.com

IN ALTERNATIVA...

Ultima Online, Dic 98 9
Il papà dei giochi fantasy on-line, non usa la grafica 3D

Asheron's Call, Mag 00, 8
Un mondo fantastico, recente e in continua evoluzione

Tante razze, professioni e quattro continenti da esplorare, in un gioco on-line che incarna in maniera convincente il genere fantasy.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	9

8

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

ENEMY ENGAGED

RAH-66 COMANCHE VERSUS KA-52 HOKUM

Proviamo il caos organizzato dei moderni campi di battaglia a bordo dei migliori elicotteri da combattimento.





Ormai siamo in prossimità del nostro obiettivo e i nostri missili hanno già agganciato il bersaglio.

GMC IN BREVE

Enemy Engaged è

- Una simulezione reelistice e stimolente
- Adatto a chi he i riflessi pronti
- Caratterizzato da un'elevata letalità

Enemy Engaged non e

- Un gioco per principienti
- Un prodotto dal grende impetto grafico
- Une simulezione troppo veloce

DALLA guerra del Vietnam in poi, l'elicottero ha visto il progressivo allargarsi del proprio campo di impiego e, proprio per soddisfare missioni tanto differenti, ha incominciato a specializzarsi sempre più. La punta di diamante di questa evoluzione è sicuramente rappresentata dagli elicotteri d'attacco.

Nati per contrastare la minaccia corazzata, questi mezzi sono cresciuti fino a diventare un indispensabile supporto per qualsiasi operazione terrestre. Viste le attuali capacità, c'è già chi intravede nel futuro dell'elicottero d'attacco un ruolo di assoluto protagonista, in sostituzione dell'attuale signore del campo di battaglia: il carro armato.

Se vogliamo dare una sbirciata a questo futuro, *Enemy Engaged - RAH-66 Comanche versus KA-52 Hokum* è il gioco che fa per noi. Certo, questo simulatore di volo non è per i principianti, visto il livello di realismo e di difficoltà, ma chi ha già una certa pratica nei mezzi ad ala rotante non mancherà di apprezzarlo.

La grafica in 3D, nel complesso, svolge onestamente il proprio lavoro e, in particolare, i vari mezzi sono resi fedelmente. È anche possibile seguire qualsiasi azione si svolga sul campo di battaglia, per cui potremo vedere gli attacchi degli A-10 o degli F-16, se non

> **"Si rivolge ai giocatori più esigenti e capaci"**

vogliamo limitarci agli elicotteri. In compenso, l'ambiente è reso abbastanza approssimativamente e questa mancanza si sente, viste le usuali tattiche di combattimento degli elicotteri. Per esempio, la mancanza di alberi, resi come un generico tappeto verde, ci impedisce di sfruttarli come copertura, obbligandoci a esporci pericolosamente.

I comandi sono ragionevolmente semplici, anche se, essendo un simulatore di volo, non ci si può aspettare di padroneggiarli immediatamente.

Per incominciare potremo sfruttare le opzioni sul realismo, riducendo la difficoltà del volo e affidando al nostro co-pilota parte del carico di lavoro. Anche così comunque, *Enemy Engaged* rimane un gioco impegnativo e potrebbe essere fonte di non poche frustrazioni per i principianti.

Interessante è il fatto di poter volare anche sugli Apache o sugli Havoc, se si è in possesso del gioco precedente, *Apache-Havoc*. Comunque, anche da solo, questo titolo è in grado di offrire un buon numero di missioni, tutte piuttosto varie e stimolanti. Le tre campagne sono ben fatte e non è difficile gestirne i vari aspetti, per cui dovrebbero regalare lunghe ore di divertimento ai patiti dell'ala rotante. Se però siamo agli inizi della nostra carriera elicotteristica, sarà meglio rivolgerci ad altri titoli, visto che *Enemy Engaged* non perdona l'inesperienza.



LIBBRE DI PIOMBO E LETALITÀ

Un criterio per velutare le potenza di fuoco e la letalità dei veri tipi di ermi è il cosiddetto "fattore di letalità", une grendezza ottenuta moltiplicando l'energie cinetice del proiettile con il numero degli stessi che potrebbero endere e segno (libbre di piombo al minuto). In questo campo, seguendo la vecchie tredizione sovietica, il KA-52 è decisamente superiore el Comenche. Infatti il suo cannone 2A42 da 30 mm è eccreditato con un fettore di leteiltà peri e 86.8, mentre il cannone UPK-23, Instellebile in pod, raggiunge un indice di 198.3. Il RAH-66 invece dispone del cannone da 20 mm Vulcan II, che non supera un indice di 40.

■ Casa Empire ■ Sviluppatore Razorworks ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P266, 64 MB RAM, 300 MB HD, scheda 3D ■ Sistema Consigliato PII 333, 128 MB RAM, ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.enemyengaged.com

IN ALTERNATIVA...

- ***Apache-Havoc***, Mar 99 **8** – Il fratello maggiore di *Enemy Engaged*. Per chi ama i mezzi un po' più stagionati
- ***Ka-52 Team Alligator***, Apr 00, **7** – Un alternativa caratterizzata da combattimenti veloci e spettacolari

Un buon gioco, realistico e impegnativo, purtroppo con qualche lacuna grafica. Consigliato soprattutto agli esperti.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

7

GENERE: SPORTIVO

TIGER WOODS PGA TOUR 2000

Armiamoci di scarpe chiodate e guantino in pelle, perché è arrivato il momento di sfidare i grandi campioni del golf.



Siamo finiti nella sabbia, questo errore ci costerà sicuramente un colpo oltre il par.

Il campo è un po' in pendenza, ma la traiettoria ci aiuta a mettere in buca al primo colpo.

IL GOLF accompagna i giochi per PC da tempo immemorabile, fin dalla prima comparsa di Windows. Ormai sono passati molti anni, ma il golf virtuale continua a essere molto seguito dai videogiocatori di ogni età.

Tiger Woods PGA Tour 2000 ricalca fedelmente gli schemi classici a cui siamo abituati per quanto riguarda la visuale e il sistema di gioco. Il nostro golfista può essere scelto tra i campioni disponibili, fra i quali è da notare l'inserimento di un ammiratore d'eccezione di questo sport, il campione di basket Michael Jordan. La figura digitalizzata si muove con perfetto realismo durante i colpi e, in base all'esito del nostro tiro, gioisce o rimane perplessa. Per colpire la pallina dobbiamo cliccare sull'icona della palla



Se vogliamo, possiamo cambiare la visuale per avere una visione migliore del campo.

"La figura digitalizzata si muove con perfetto realismo"

per far partire il segnalatore, premiamo di nuovo quando abbiamo scelto la potenza e clicchiamo un'ultima volta per decidere la direzione. Tutta questa operazione va eseguita in meno di due secondi, rendendo il margine di errore piuttosto ampio. Per evitare di far figuracce nel torneo è prevista un'ampia sezione di allenamento in cui possiamo esercitarci in ogni genere di situazione e con ogni tipo di mazza.

Una volta allenati a dovere possiamo scegliere se giocare un singolo turno di gioco o cimentarci nei vari tipi di tornei previsti. Il più prestigioso è senza dubbio il PGA Tour, basato sul calendario reale della stagione di golf, in cui dobbiamo confrontarci con gli altri giocatori professionisti. Se riusciamo a superare le qualificazioni, arrivando tra i primi dieci, ci aspetta una stagione da 9 a 20 tornei, superati i quali possiamo tentare di raggiungere il primo posto nel Tour Championship. Le altre modalità prevedono un torneo a coppie, un multipercorso che si svolge in diversi stati americani, una sfida che mette dei soldi in palio oppure un testa a testa all'ultimo respiro che assegna un punto al vincitore di ogni buca Sono disponibili anche la giocata a quattro, nel quale i giocatori della stessa squadra utilizzano sempre la stessa pallina alternandosi nei colpi.

I paesaggi sono tantissimi e davvero ben realizzati, tanto che danno l'impressione di trovarsi davvero sul "green", il sonoro invece lascia un po' a desiderare, ma non si può pretendere più di tanto da un gioco di golf. In definitiva un buon prodotto, ma l'area di consensi si restringe senza dubbio agli amanti del genere, che possono trovare in *Tiger Woods PGA Tour 2000* un buon passatempo.

GIOCHI COMPUTER

PREPARAZIONE DEL TIRO

Per riuscire a effettuare un buon tiro è necessario prendere in considerazione tantissimi fattori. Prima di tutto il vento, spesso sottovalutato, è capace di mandare tra gli alberi anche un tiro eseguito in maniera perfetta. Una bandierina gialla posta vicino all'interfaccia per il lancio ci mostra la direzione e la forza del vento. Anche la scelta della mazza deve considerare questo fattore, ricordiamoci che se il tiro ha una traiettoria a campanile, ha più possibilità di essere spostato dal vento. La distanza è un altro dei fattori fondamentali, bisogna usare la mazza adeguata alla distanza e al margine di errore che è possibile commettere. Dobbiamo essere prudenti nei lanci, dato che un piccolo errore può farci finire nel laghetto o nella sabbia se abbiamo tentato un tiro azzardato. Per aiutarci, a destra dell'icona che si usa per lanciare è presente una piccola barra che controlla il fattore di rischio esistente.

GMC IN BREVE

TW2000 è.
- Un gioco che dura a lungo
- Ricco di opzioni
- Molto curato graficamente

TW2000 non è.
- Per chi ama i giochi d'azione
- Innovativo
- Difficile nel suo utilizzo

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore EA Sports ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P166, 32MB RAM,110MB HD ■ Sistema Consigliato PII 450, 64MB RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.ea.com

Si tratta di un buon gioco, capace di farci passare tante ore di rilassato divertimento, sempre ammesso di amare il golf...

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6
SONORO	5	LONGEVITÀ	7

6

IN ALTERNATIVA...

Jack Nicklaus 6, Giu 99, 8 — Un punto di riferimento per ogni gioco di golf che si rispetti.

Tiger Woods '99, Gen 99, 8 — Il predecessore non ha molto da invidiare al nuovo titolo

GENERE: SPARATUTTO 3D

FLYING HEROES

Grandi sfide a bordo di caffettiere volanti, improbabili dirigibili e piccioni sovradimensionati.

I CLAN

Gli Sky Knight sono i primi a usare i giganteschi volatili Deboreani. Grazie ai loro druidi, questi fantastici animali, sono diventati addomesticabili, permettendo quindi la nascita di questa unità volante d'élite. Gli abitanti delle Grey Mountain hanno invece da sempre convissuto con gli enormi rettili volanti, che assieme a loro condividevano le cave delle montagne. I maghi da sempre sono abituati al volo, visto che abitano nelle isole volanti nel sud ovest di Hesperia. La cultura Hammercraft si è invece sviluppata in una regione che prima ospitava una grande civiltà, molto avanzata dal punto di vista tecnologico.



All'attacco di un dirigibile degli Hammercraft. Attenzione, sono i mezzi più robusti.

Il nostro bersaglio è un cannone, in un'arena di allenamento.

LE arene virtuali che da qualche anno a questa parte stanno dilagando nel mondo dei giochi per computer, hanno sicuramente dato nuovo impulso alla fantasia degli sviluppatori. Per esempio, se incrociamo un classico "sparatutto" con improbabili mezzi volanti, otteniamo *Flying Heroes*, gioco in 3D ambientato nel magico mondo di Hesperia. La storia di queste sfide volanti nasce con il desiderio di denaro e gloria dei quattro clan che scoprirono nel lontano passato il piacere del volo.

Essendo però un mondo fantasy, non parliamo di mezzi scontati come aerei o elicotteri, quanto piuttosto di lucertole alate troppo cresciute, di uccelli giganteschi, strani mezzi magici e dirigibili, unica concessione all'alta tecnologia. Insomma: noi, nei panni di un novizio di questi clan, dovremo farci strada nel pericoloso mondo delle sfide aeree di Hesperia. A parte l'ambientazione, sicuramente particolare, un'altra caratteristica è rappresentata dalla presenza di una parte gestionale. Infatti, è possibile investire il denaro vinto nelle varie sfide per migliorare i nostri mezzi volanti e le nostre armi. In questo modo potremo personalizzare il nostro personaggio e stile di gioco, magari puntando sulle armi oppure sulla resistenza o sulle doti di volo del proprio animale o mezzo. Differenze di questo genere le vedremo anche negli avversari pilotati dal computer, che, appunto, hanno mezzi e armi adeguate al proprio stile di gioco.

> **"Il ritmo un po' blando può essere una scelta consapevole"**

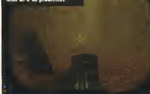
La grafica è più che buona, anche se un po' più di lavoro sulle arene non sarebbe stato male. Infatti, mentre alcune sono troppo semplici, come la prima, che è poco più di un ovale, altre, pur essendo più varie, non sono rese al meglio. I mezzi, invece, hanno ricevuto un'attenzione particolare e alcuni non mancheranno di farci sorridere, come il bricco di tè volante o i barili alati. È ovvio che i creatori più fantasiosi sono i maghi, a cui appunto appartengono queste due meraviglie dell'aria. Piuttosto, delude un po' il sonoro, che è ben poco evocativo di quella che dovrebbe essere la magia di Hesperia. Una pecca più seria potrebbe essere invece individuata nel ritmo di gioco e, più in generale, nelle sensazioni trasmesse. Infatti, *Flying Heroes* non è velocissimo e non è facile assistere a quel succedersi frenetico di esplosioni tipico di altri titoli del genere, anche se il livello di difficoltà è decisamente sopra la norma.

Certamente, c'è il tentativo di differenziarsi e il ritmo un po' più blando potrebbe essere una scelta consapevole. Rimane poi da vedere se questo, unito a protagonisti così strani e fantasiosi, riuscirà a conquistare il cuore degli agonisti della rete.

GMC IN BREVE

Flying Heroes è
- Un gioco con un'ambientazione e particolare
- Uno sparatutto da gustarsi in rete
- Per gli amanti dei tappeti volanti

Flying Heroes non è
- Un simulatore di volo
- Caratterizzato da un ritmo frenetico
- Un gioco troppo violento



Un tentativo di fare un po' di... tiro al piccione!

■ Casa Talonsoft ■ Sviluppatore Illusion Softworks ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 79.900 ■ Sistema Minimo P166 MMX, 64 MB RAM, 520 MB HD, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PII 350, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.flying-heroes.com

Un'alternativa un po' fuori dagli schemi per i cultori degli sparatutto. Da segnalare la grafica molto bella e l'ambientazione decisamente originale.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

7

IN ALTERNATIVA...

Quake III Arena, Gen 00, 9 — Il re degli sparatutto: grafica e ritmo al massimo

X-Wing vs. TIE Fighter, Giu 97, 9 — Un gioco dal respiro più ampio, per chi preferisce la fantatecnologia

GENERE: GESTIONALE SPORTIVO

90° MINUTO MANAGER 2000

Finito il campionato, perché dobbiamo fare a meno del calcio?

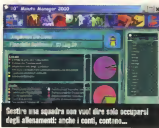

I giornali ci terranno informati degli scambi e delle novità calcistiche del nostro campionato.



Le partite in presa diretta saranno molto appassionanti anche se le scene simulate saranno quasi sempre le stesse.

GIUSTO in tempo per essere il gioco che ci accompagna dalla fine del campionato 2000, fino al fischio d'inizio della prossima stagione, ecco arrivare sui nostri monitor *90° Minuto Manager 2000*.

Le premesse iniziali sono buone: noi siamo un mister che può, incredibilmente, scegliere la squadra che vuole allenare. Gestendola al meglio, riceveremo nuove e sempre più interessanti proposte di lavoro, anche dall'altro capo del mondo. Creato il nostro personaggio fittizio, potremo iniziare a guidare la squadra dal mese di luglio, in piena campagna acquisti, e plasmarla come noi vogliamo. I nostri compiti come allenatore saranno vasti; gestiremo una serie di nostri dipendenti diretti (allenatore in seconda, fisioterapista ...) e dovremo controllare la gestione tecnica della squadra. Oltre a scegliere i giocatori e il modulo, potremo impostare il tipo d'allenamento singolo e per la squadra e, novità davvero interessante, dare consigli o spronare i nostri giocatori durante la partita. Non potremo mai giocare le partite ma seguirle in tempo reale o calcolare il risultato direttamente. In tutti e due i casi, però, verranno a galla le prime imprecisioni.


Gestire una squadra non vuol dire solo occuparsi degli allenamenti: anche i conti, contano...

> **"La pecca più evidente è nei trasferimenti"**

Nella partita giocata, i giocatori infortunati dei nostri avversari non verranno sostituiti e in quelle calcolate ci saranno alcune incongruenze abbastanza palesi, come giocatori espulsi che segnano dopo essere stati sospesi dall'incontro. La pecca più evidente del gioco è però nel sistema dei trasferimenti. Quando cercheremo di vendere un giocatore, non potremo mai sperare di vendere il nostro campione a un prezzo superiore del suo prezzo di mercato. Nel caso inverso, invece, spesso e volentieri non potremo acquistare nessun giocatore, neanche il più incapace, al prezzo di mercato reale, ma solo investendo capitali abbastanza elevati. Incredibilmente, sarà impossibile proporre uno scambio fra due o più giocatori. Questo scompenso si rivelerà un vero disastro per le nostre finanze e per la gestione della rosa.

Altro aspetto da rivedere completamente verso la fine dell'anno, verosimilmente, la squadra avrà acquisito gli schemi e il modulo di gioco. Se avremo la pazienza di non saltare il periodo di pausa, continuando a gestire la squadra, arriveremo all'inizio del campionato successivo con la squadra già al top, senza aver mandato in vacanza nessuno dei giocatori, a differenza dei nostri avversari. Ci ha lasciati perplessi anche il sistema di calcolo delle partite molto poco realistico rispetto ai valori in campo, soprattutto durante l'arco della stagione. Per vincere, sembra essere sufficiente che la squadra sia in forma e abbia assimilato gli schemi, a prescindere dai giocatori in campo. Molto poco realistico, davvero.

Nel complesso, *90° Minuto Manager 2000* ci ha anche divertito, ma non si può proprio dire che ci abbia davvero entusiasmato. Per i collezionisti...

CALCIO MONDIALE

In *90° Minuto Manager 2000* avremo la possibilità di provare una serie infinita di panchine diverse. Non nel senso che cambieremo gli arredi allo stadio, bensì potremo provare anche i campionati più sconosciuti e cercare di portare in Italia giocatori delle squadre non solo svedesi ma anche dalla lontana Australia o, perfino, dei paesi africani come la Nigeria o il Ghana e della Giamaica. In questo modo potremo organizzare amichevoli davvero uniche e cercare di formare una squadra mondiale!

GMC IN BREVE

90° Minuto è
- Un gestionale
- Semplice
- Semplicistico

90° Minuto non è:
- Il massimo
- L'unico nel suo genere
- Esente da difetti

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Caffeine Studios** ■ Distributore **3D Planet** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **109.900** ■ Sistema Minimo **PMMX 200, 32 MB RAM, 150 MB HD** ■ Sistema Consigliato **PII 300, 64 MB RAM, 500 MB RAM HD** ■ Acceleratori Grafici **no** ■ Multigiocatore **no** ■ Internet **www.ea.cwww.ubisoft.comom**

IN ALTERNATIVA...

PC Calcio, Mag 99, 8
Semplice e completo sempre divertente. C'è qualche difetto, ma rimane uno dei migliori

Championship Manager 3, Apr 99, 7
Enorme, davvero incredibile per la completezza. È però facile perdersi...

Diverte, ma non è per niente competitivo. Se siamo dei veri appassionati, lanciamoci, ma teniamo presente che le alternative non mancano!

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

5

GENERE: GIOCO DI RUOLO ONLINE

ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE

Il gioco di ruolo online più famoso del mondo torna con lo stesso spirito e con molte innovazioni.



Uno degli ambienti tipici della zona nord-orientale di Trammel: il deserto sabbioso (con un bel po' di presenze inquietanti)...







ALLA RICERCA DEI CAMPIONI

Non appena creato il personaggio ci troveremo nella città prescelta con uno streno biglietto nello zaino. Se incontriamo un altro personaggio che ha ancore il suo biglietto e li usiamo uno sull'altro, entrambi otterremo un oggetto prezioso e raro. Alcuni di questi oggetti, come l'armature di pelle verde "da ranger" sono talmente ricercati che si possono rivendere facilmente a cifre che variano dalle 8.000 alle 15.000 monete d'oro. Considerato che su un server possiamo fare cinque personaggi, questo significa che il nostro personaggio principale può arrivare ad avere un conto in banca di 40-50.000 monete d'oro nel giro di breve tempo, un altro vantaggio prima inesistente che può certamente aiutare a cominciare una carriere d'avventuriero con il piede giusto.

QUELLO di Lord British è stato il primo vero gioco online ad avere avuto un largo successo di pubblico e di critica. Migliaia di giocatori da tutto il mondo si connettono ogni giorno, per svariate ore, ai numerosi server di *Ultima Online* per scambiarsi oggetti, vendere, comprare, produrre, costruire, trasformare, allevare e addomesticare animali e, naturalmente, per andare insieme in avventura a lottare contro mostri e contro personaggi malvagi.

Tuttavia, non sono certo mancate le critiche a questo grande esperimento. Una delle piaghe che ha afflitto moltissimi giocatori è il fenomeno dei cosiddetti "PK" (acronimo derivante dal termine inglese "player killer", cioè gli "uccisori di giocatori"): questi loschi figuri altro non sono che personaggi giocati da persone normalissime che si specializzano, tuttavia, invece che nella lotta contro i troll o gli orchi, nell'uccisione di altri personaggi e nel furto. Sebbene sia indubbiamente molto realistico un mondo in cui ci può essere un assassino nascosto dietro ogni angolo di strada o in ogni cespuglio della foresta, molti si sono sentiti frustrati dall'impossibilità di godere di certe particolarità del gioco, come le "cerche" o i "dungeon" in cui si svolgono le avventure, proprio a causa di questi criminali legalizzati.



L'entrata di un piccolo "dungeon", un sotterraneo cittadino: quello delle fogne della città di Britain.

Dopo averci pensato su per un paio d'anni, il Re di Britannia dev'essere giunto alla conclusione che, tutto sommato, la scelta fatta in seguito da altri giochi, come *Everquest*, di dividere i personaggi "buoni" da coloro che volevano divertirsi a combattersi senza tregua, non era affatto una scelta malvagia. Anche se era una sterzata violenta rispetto alla politica originaria di *UO*, ha deciso di far uscire una nuova versione del gioco con cui porre rimedio a questo problema, nell'attesa ovviamente dell'uscita di *Ultima Online 2*. Questo è sicuramente uno dei motivi principali per cui gli sviluppatori della Origin si sono decisi a creare questa sorta di "aggiornamento". In *Ultima Online: Renaissance* ("Rinascimento"), infatti, esistono quattro mondi separati, due della luce e due delle tenebre. Quelli della luce sono quelli che abbiamo imparato a conoscere con *Ultima Online* (il mondo di Trammel, noto ai più semplicemente come Britannia) e con *Ultima Online Second Age*, il primo disco di ampliamento del mondo di base (le terre perdute di Trammel), ma a questi due ora si affiancano due mondi oscuri, governati da uccisori di personaggi, ladri, assassini e criminali nonché mostri a non finire: il mondo di Felucca e le sue leggendarie Terre Perdute.

Ogni singolo server contiene tutti i quattro mondi che sono collegati tra di loro da portali magici particolari, oppure dal potere di alcune pietre molto preziose e ricercate. Se vogliamo condurre una tranquilla vita da avventuriero o da mercante, possiamo rimanercene sul mondo principale di Trammel, dove i rischi sono limitati e i personaggi che incontriamo sono disponibili ad aiutarci, o al massimo spingerci nelle Terre Perdute per un po'

LOTTA DI CLASSE

Il sistema delle classi dei vari personaggi è stato reso più semplice e razionale. È ovviamente sempre possibile costruire un personaggio completamente personalizzato, ma vediamo quali categorie il gioco ci propone:

ARCIERE
La categoria dell'arciere comprende la classe dell'arciere vero e proprio, quella del bardo, quella del "medico da campo" e quella del ranger, ovvero del cacciatore e della guida nella foresta. Le caratteristiche principali sono certamente la destrezza e l'intelligenza e le abilità il tiro con l'arco, il primo soccorso, la capacità di seguire le tracce, di suonare uno strumento e di provocare il nemico.

MAGO
La categoria magica comprende tre diverse classi stregonesche: il mago da battaglia (specializzato in incantesimi da combattimento), il mago puro (unicamente interessato alla magia in ogni suo aspetto) e lo "stregone" (cioè una sorta di incrocio tra mago e guerriero). Ovviamente l'intelligenza e la capacità di gettare incantesimi sono caratteristiche fondamentali.

GUERRIERO
Ci sono molti tipi di guerrieri in *Ultima Online. Renaissance*. C'è il "pirata" capace di usare la scimitarra, il picchiere specializzato nei martelli da guerra e nelle mazze, lo schermidore in grado di usare armi sottili e insinuanti oppure lo spadaccino vero e proprio. La forza e la destrezza, oltre all'uso dell'arma, sono alla base di ogni buon guerriero.

ARTIGIANO
Gli artigiani sono la spina dorsale del gioco: sono i personaggi che guadagnano (o fanno guadagnare) di più. Il fabbro, ad esempio, è in grado di creare armature con il metallo, il carpentiere può costruire con il legno e la pietra praticamente qualunque cosa, il sarto, un tempo personaggio ricchissimo, è stato limitato in questa versione, mentre l'orefice/orologiaio è tra quelle meno usate.)

MERCANTE
Tra le classi mercantili troviamo l'allevatore, colui che è in grado di domare gli animali selvatici (draghi compresi) per poi usarli o rivenderli, il pescatore, che raramente soffrirà la fame durante il gioco, il minatore, capace di estrarre i metalli dalle rocce e di rivenderne i lingotti, e il saggio, cioè un mago specializzato nello scrivere rune pergamente di incantesimi.


Un tipico giorno nella piazza della banca occidentale di Britain: il mercato spontaneo dei giocatori che impazza...



d'emozione in più. Se l'adrenalina è la nostra unica religione, allora non ci resta che trovare un portale o una pietra magica che possa condurci a Felucca e lasciare completamente sciolte le briglie della nostra aggressività.

Ma non è certo questa l'unica innovazione presente in questa nuova versione del gioco. Una particolarità insenta, infatti, ricorda e anticipa i piani della Electronic Arts per *Ultima Online 2*, cioè l'età e l'invecchiamento dei personaggi, che verranno trattati in modo più realistico. In *UOR* non c'è niente di tutto questo, non ancora, tuttavia tutti i personaggi creati godono di una sorta di "immunità diplomatica" per le prime ore di gioco, nelle quali vengono definiti "Young" (giovani). I giovani vengono in genere trattati molto bene dagli altri personaggi, che li aiutano ad addestrarsi o che danno loro cibo, armature o denaro, ma i vantaggi non finiscono qui. Se siamo nel mezzo di una foresta e un mostro ci uccide, normalmente vediamo il nostro fantasma che deve raggiungere un guaritore errante o un tempio per farsi resuscitare.

Molto spesso, anche tornando nel punto esatto in cui siamo morti, non troveremo più niente del nostro equipaggiamento. I personaggi "Young", invece, se vengono uccisi in avventura vengono teletrasportati insieme a tutto



ciò che avevano indosso nella "casa di cura" della città in cui sono partiti. In questo modo possono essere immediatamente resuscitati e non perdono nulla di quanto hanno racimolato fino a quel momento. Questa correzione serve a permettere ai "nuovi" di ambientarsi e di non sentirsi

> **"I novizi verranno aiutati nelle prime ore di gioco"**

troppo frustrati nel processo di sviluppo del personaggio creato. Tale processo, inoltre, viene ulteriormente aiutato da due altre innovazioni: il tutorial e la città di Haven. Il primo è abbastanza autoesplicativo: si tratta di un "dungeon" in cui una finestra ci istruirà sulle varie opzioni di gioco con delle prove pratiche, in modo da renderci familiare il sistema di controllo e l'interfaccia. Haven, invece, è una città che possono raggiungere soltanto i personaggi "giovani" in cui possono facilmente aumentare le proprie abilità, combattere contro mostri in modo più protetto, acquistare equipaggiamento a prezzi stracciati e via di questo passo.

Insomma, il "nuovo mondo" immaginato da Lord British è ancora più accogliente e vasto di prima e l'introduzione di vere e proprie "avventure" guidate dal computer o da personaggi virtuali fornisce ancora più stimoli a un titolo che, già di per sé, è eccezionale e senza fine.

IL GIOCO È TUTTO QUI!

Per giocare a *Renaissance* non avremo bisogno del CD originale di *Ultima Online* – una buona notizia per chi non si è comprato *UO* e vuole entrare alla grande nel mondo dei giochi di ruolo Online!

GMC IN BREVE

UO: Renaissance è:
- Enorme e dettagliato
- Divertente e coinvolgente
- Affollato da giocatori di ogni paese

UO: Renaissance non è:
- Semplice per i non esperti
- Immediato
- Graficamente eccezionale

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore Origin ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/733133 ■ Prezzo L.100.000 ■ Sistema Minimo P200, 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato PII 33, 64 MB RAM circa 500 MB su HD ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore Internet ■ Internet www.uo.com

IN ALTERNATIVA...

Asheron's Call, Mag 00 8
Un altro gioco fantasy online per i veri appassionati del genere

Quake 3 Arena, Gen 00 9
Un genere diverso, ma un gioco multiplayer assolutamente eccezionale

La conferma di un mito che merita la sua fama, con alcune modifiche che rendono le avventure ancora più godibili.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	9
SONORO	7	LONGEVITÀ	9

8

GENERE: SIMULATORE DI CALCIO

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Notti cariche di tensione, gol spettacolari e ritmo frenetico. Questo è quello che ci attende quando in campo scendono i veri campioni.





Sui calci di punizione potremo aggiungere uomini in barriera a posizionarli come meglio crediamo.

DOPO PARIGI SARÀ LA VOLTA DI MILANO

In un modo o nell'altro, la prestigiosa Coppa dei Campioni è destinata a tornara in Italia. La finale della prossima Champions League si disputerà infatti allo Stadio Meazza di Milano. Era dal lontano *1970* (Feyenoord – Celtic) che una finale di Coppa dei Campioni non veniva disputata a S.Siro.

IL calcio italiano non ha certo fatto una gran bella figura nell'ultima Champions League. Delle quattro squadre provenienti dalla Serie A, nessuna è infatti riuscita a conquistarsi un posto per le semifinali. Tocca dunque a noi, fanatici del pallone, rimboccare le maniche e tentare di riportare agli antichi splendori le squadre del campionato nostrano. Un'ottima occasione di rivincita potremo trovarla in *UEFA Champions League*, una simulazione calcistica targata Eidos, dedicata alla coppa dei campioni 1999/2000.

La licenza ufficiale concessa dall'UEFA, ha consentito agli sviluppatori del gioco di inserire nomi, aspetto fisico e caratteristiche tecniche dei giocatori reali. Potremo così imbattervi in campioni del calibro di Rivaldo, Roberto Carlos e... Van Basten! Ebbene sì, una delle modalità di gioco più interessanti di *UEFA Champions League*, consente di rivivere alcuni momenti topici delle partite che hanno fatto la storia della Coppa dei Campioni. Possiamo così essere catapultati al 58° minuto di Barcellona - Milan: Desailly ha appena siglato il quarto gol rossonero e nei panni degli spagnoli, bisogna cercare di capovolgere la situazione. Il giocatore viene dunque fatto entrare in campo in un momento cruciale della partita e obbligato a raggiungere un determinato obiettivo. Le finali disponibili in questa modalità sono quelle realmente disputate dal 1968 al 1999. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, dobbiamo premettere che nonostante *UEFA Champions League* non vanti qualità eccezionali, si pone comunque come una valida alternativa allo schema offerto dalle simulazioni calcistiche della EA Sports (*Fifa 2000* e predecessori). La partita non si risolve infatti in un continuo contrasto, ma offre al giocatore la possibilità di portare palla, dribblare e, volendo, concedersi pure qualche giocata fantasiosa. Gli spazi sul campo non sono infatti mai così stretti da divenire asfissianti e, seppur non sia facilissimo arrivare alla porta avversaria, offrono comunque al giocatore l'opportunità di impostare con più naturalità azioni e schemi. L'ampio respiro offerto ai calciatori virtuali ha inoltre consentito agli sviluppatori di implementare quello che, a nostro giudizio, è il metodo di controllo più idoneo a un gioco di calcio. La potenza (e, inversamente proporzionale, la precisione) di tiri e cross non è infatti mai prestabilita, ma dipende dalla durata della pressione esercitata sul pulsante del joypad o della tastiera.

"Gli spazi sul campo non sono mai così stretti da divenire asfissianti"

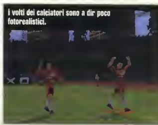
Una menzione speciale la merita poi la grafica che, seppur non offrendo stadi particolarmente attraenti, nesce pur sempre a offrire un elevato dettaglio nella riproduzione dei calciatori. Insomma, un titolo piacevole che ha il suo principale (se non unico) difetto nel non riuscire a trasmettere al giocatore il giusto coinvolgimento.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

UEFA è:
- Semplice
- A suo modo anche storico
- La simulazione ufficiale della Champions League

UEFA non è:
- Il miglior gioco di calcio
- Tatticamente esasperante
- Coinvolgente


I volti dei calciatori sono a dir poco fotorealistici.

■ Casa EIDOS ■ Sviluppatore Silicon Dreams ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P233, 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato PII 300, 64 MB RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Sullo stesso schermo ■ Internet www.eidos.com

IN ALTERNATIVA...

EURO 2000, Giu 00, 9
Un altra competizione europea ma riservata alle nazionali

FIFA 2000, Nov 99, 9
Una simulazione completa dai campionati per club, ai tornei per nazionali

Una valida alternativa ai titoli della Electonic Arts. Piacevole graficamente a appagante nel metodo di controllo.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

7

GENERE: GIOCO DI RUOLO

SOULBRINGER

In un mondo fantastico minacciato da antichi poteri ritornati dalle tenebre, siamo gli unici eroi che possono far tornare la speranza.

INTERAMENTE TRADOTTO

Anche *Soulbringer*, come molti altri giochi, ha avuto la fortuna di essere adattato interemente, dialoghi compresi, nella nostre lingua. Potremo giocare senza preoccuparci di dover comprendere l'inglese, magari arcaico, dei vari personaggi e riusciremo in questo modo a perdonare i caretteri uzati nel corso di tutto il gioco per reppresentare i dialoghi: sicuramente artistici ma non certo di chiarissima leggibilità, un difetto fortunatamente di secondaria importanza proprio grezie alla treduzione completa.



MOLTI e molti anni or sono, sei potenti demoni governavano il mondo con il loro potere fatto solo di morte e distruzione. Questo durò per molto tempo fino a quando Harbinger, l'unico grande eroe capace di tener loro testa, riuscì in un'impresa titanica e li ridusse all'impotenza, segregandoli nel pozzo delle anime.

L'eroe perì nell'impresa, ma i sei demoni sopravvissero e dopo molto tempo, tornarono per riprendersi ciò che era stato loro tolto

Nei panni di un giovane guerriero, ci troviamo come d'incanto nel bel mezzo della storia, senza che ci siano dati molti particolari su ciò che dovremo affrontare

Nostro padre è morto di recente e ci ha



Questo scheletro è sicuramente un degno avversario, sarà meglio ritornare quando saremo più forti!

conoscenze essendo un uomo di cultura.

Bloccati nella città di Madrigal dai rigori di un inverno particolarmente rigido, faremo conoscenza oltre che dello zio anche di molti altri interessanti personaggi, ognuno dei quali a suo modo influenzerà il nostro futuro, che sarà molto più grandioso di quanto potremmo immaginarci.

Dovremo imparare a padroneggiare l'arte del combattimento e le arcane arti della magia, diventando maestri di vari generi di armi e capaci di lanciare incantesimi potenti e utili in battaglia, per riuscire infine a completare l'opera di Harbinger.

Il nostro personaggio si muove in un mondo piacevolmente rappresentato da una grafica pulita e spesso abbastanza spettacolare, con ampi spazi da esplorare e cittadine abitate da molti personaggi. Come già accennato, all'inizio del gioco non saremo al corrente di quasi nulla della trama generale dell'avventura che attende il protagonista: questa è una cosa voluta dai programmatori, infatti in questo modo non saremo costretti a leggere pagine e pagine di manuali per essere introdotti al mondo di gioco, ma scopriremo tutto gradualmente leggendo i libri che troveremo lungo il nostro cammino e prestando attenzione a quanto gli altri personaggi ci diranno quando parleremo con loro.

In effetti, la storia nel suo complesso è davvero lunga: potremo esplorare molte regioni del mondo alla ricerca dei sei demoni, in ogni regione passeremo ore e ore a esplorare campi e montagne, deserti e altre zone disabitate, ma anche cittadine con abitanti che ci offriranno consigli, aiuto e oggetti, oltre che denaro in cambio di alcuni favori. Come spesso capita nei giochi di ruolo, infatti, i personaggi che incontreremo ci affideranno compiti di vario genere, che spazieranno dal semplice ritrovamento di un oggetto al recapito di un pacco, all'uccisione di qualche brigante particolarmente crudele, all'indagare su qualche fatto misterioso che avviene nella regione e mille altre cose del

"Un mondo vasto e impegnativo, da esplorare con pazienza"

genere. Nelle fasi iniziali non sapremo di preciso cosa fare e saremo quasi sommersi dalle piccole missioni che i vari personaggi ci affideranno, molte delle missioni hanno il solo scopo di permetterci di impadronirci dei meccanismi del gioco, altre invece sono fondamentali ai fini della storia complessiva e ci permetteranno di apprendere particolari delle vicende in atto e di proseguire

MISSIONI ALTERNATIVE

Per fortuna, in *Soulbringer* non tutte le missioni sono banali ritrovamenti di oggetti o altre amenità del genere. Nelle fasi iniziali del gioco, per esempio, dovremo recuperere dei gusci di uova di una colomba delle nevi
Nel corso delle normali esplorazioni a un certo punto sentiremo il tipico verso di uno di questo uccelli, e lo vedremo nelle nostre vicinanze. Se avremo la pazienza di seguirlo (trelasciando per un attimo la nostre direzione originaria) verremo premiati dalla scoperta di un luogo nascosto, in cui la graziosa colomba ha deciso di fare il nido. Un ottimo esempio di come anche il sonoro (il verso della colomba) può essere sfruttato con intelligenza per costruire enigmi apprezzabili



IL SISTEMA MAGICO

In *Soulbringer* dovremo padroneggiare magie di vari generi, associate a cinque elementi base: Acqua, Fuoco, Spirito, Aria e Terra. Non solo utilizzando le magie di un certo genere diverremo più affini con l'elemento relativo, ma perderemo anche affinità con l'elemento contrapposto. Usando molte magie basate sul fuoco diverremo esperti e difesi contro le magie di fuoco, ma perderemo abilità e saremo più esposti alle magie basate sull'acqua. Le relazioni tra i cinque elementi si riassumono nel Seculorum, una specie di grafico che riassume il nostro status magico e che dovremo tener presente in parecchie situazioni.

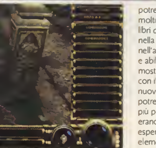






Come si può notare dalla foto, nei combattimenti il sangue scorre giustamente copioso. Speriamo che sia quello degli avversari!





nell'esplorazione del mondo e nell'eliminazione dei vari ostacoli che si frappongono tra noi e la vittoria finale.

Quali missioni sono importanti e quali invece servono solo da riempitivo? Non c'è dato saperlo, l'unico aiuto che il gioco ci mette a disposizione è una sorta di diario delle missioni in cui sono elencate tutte le richieste che ci sono state fatte, in modo che non possiamo proprio dire di aver dimenticato qualcosa, nel caso improbabile in cui non sappiamo più cosa fare in un certo momento del gioco.

Ogni missione completata viene cancellata dal diario, inoltre, a seconda del nostro cammino all'interno della trama principale, alcune missioni diventeranno magari impossibili da completare e saranno, anche queste, eliminate dall'elenco.

Non commettiamo però l'errore di immaginare *Soulbringer* come un gioco in cui abbiamo un elenco di cose da fare e dobbiamo semplicemente eseguirle in ordine, a mo' di lista della spesa! Niente di tutto questo: a parte la città iniziale di Madrigal e le zone doverosamente limitate da mura di cinta o pareti, gli spazi in cui dovremo aggirarci nel gioco sono generalmente abbastanza estesi e ci vorrà molta pazienza per esplorare tutto nel dettaglio. più precisamente, dovremo usare il cervello e cercare di comportarci in modo intelligente, provando a capire dove il gioco si aspetta che andremo e cosa dovremmo fare, senza per questo magari impedirci un po' di esplorazione libera, che magari ci porterà a qualche piacevole sorpresa come qualche tesoro nascosto o la soluzione di una missione che altrimenti consideravamo impossibile da completare. Nel gioco potremo usare sia vari tipi di armi, sia una moltitudine di magie, acquisendo i relativi libri degli incantesimi e imparando a usarli nella maniera corretta. Proseguendo nell'avventura diventeremo sempre più forti e abili e l'esperienza che accumuleremo si mostrerà anche nell'uso di armi e magie: con il passare del tempo sapremo usare nuove e più potenti mosse con le armi e potremo imparare a lanciare gli incantesimi più potenti, che magari in precedenza ci erano preclusi a causa della nostra scarsa esperienza. Insomma: ci sono tutti gli elementi per fare di *Soulbringer* un gran gioco di ruolo... è così o ci troviamo di fronte a una delusione? Fortunatamente non rimarremo delusi da *Soulbringer*: le ore di gioco che ci si prospettano sono parecchie e di cose da fare ne troveremo moltissime, la storia inoltre è intricata al punto giusto, senza essere patetica o forzata in troppi punti. Vogliamo un punto negativo? Forse nelle fasi iniziali alcuni nemici importanti sono un po' troppo forti e questo limita parecchio le nostre velleità esplorative, però è anche vero che questi nemici sono stati realizzati appositamente per impedirci di andare troppo oltre prima di aver fatto un minimo di allenamento.

Un gran bel gioco per chi non teme ore di esplorazione condite di combattimenti e un bel po' di sana, arcana magia!



UN ARREDATORE TRA I PERSONAGGI

Come si può notare anche nelle immagini, gli interni delle case sono stati curati con attenzione. Non mancheremo di notare librerie, tavoli e ogni genere di suppellettile. Sono tutte cose inutili ai fini del gioco, ma l'ambiente è più realistico.

GMC IN BREVE

Soulbringer è:
- **Un vasto mondo da esplorare**
- **Una sfida abbastanza seria**
- **Una storia interessante e avvincente**

Soulbringer non è:
- **Un gioco dove conta solo la forza**
- **Il solito gioco di ruolo banale**
- **Affrontabile a diversi livelli di difficoltà**

■ Casa Infogrames ■ Sviluppatore interno ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 89.900 ■ Sistema Minimo P233 32 MB RAM 400 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 400 128 MB RAM 1300 MB HD Scheda 3D 16 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.soulbringer-game.com

IN ALTERNATIVA...

Planescape Torment, Feb 00 9 – Forse il miglior gioco di ruolo classico per computer oggi disponibile

Nox, Apr 00, 8 – Tre personaggi e altrettante trame profondamente diverse. *Diablo* aleggia

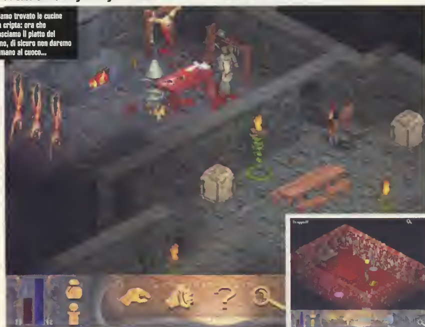
Un eccellente gioco di ruolo con una longevità davvero notevole, pane per i denti degli appassionati.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	9	

ANCIENT EVIL

Le Cripte degli Antichi ci danno il benvenuto...

■ Casa **Silver Lightning Software** ■ Distributore **Edicola** ■ Prezzo **L. 35.000**



Abbiamo trovato le cucine della cripta: ora che conosciamo il piatto del giorno, di sicuro non daremo una mano al cuoco...

LA peggior feccia di questo mondo (e anche dell'altro) ha preso dimora nel pacifico regno di Olyndsia e per portare a termine la nostra missione dovremo combattere zombie, cavalieri neri, seguaci di culti oscuri, melme acide, minotauri e diavoli, ma se per questo dovessimo pensare che il gioco s'impernii su azione veloce e combattimenti resteremo molto delusi. Si direbbe, infatti, che il cuore di *Ancient Evil* siano le porte! Poiché sono queste che ci impegneranno maggiormente durante la nostra discesa attraverso i 25 livelli delle Cripte.

Il problema è che i sistemi di apertura, siano essi chiavi, leve, teletrasporti o bottoni mimetizzati col pavimento, sono quasi sempre nascosti dietro ad altre porte, o in passaggi segreti, quando non si confondono naturalmente con l'ambiente circostante (e non è rara una commistione dei vari elementi); ma quello che può portare un giocatore alle soglie dell'esasperazione, sono le porte segrete: per trovarle dovremo stacciare palmo a palmo i muri dove sospettiamo si trovino, dato che per scoprirle è necessario essere nelle loro immediate vicinanze, ma,

"Si direbbe che il cuore di *Ancient Evil* siano le porte!"

e questa è la cosa peggiore, per colpa della scarsa manovrabilità del nostro personaggio, essere precisi è pressoché impossibile! Forse tutto questo sarebbe più entusiasmante se almeno i sotterranei nei quali si è costretti a vagare fossero visivamente più stimolanti; ma la veste grafica di *Ancient Evil* è datata, e un calo di interesse durante il gioco è un'eventualità niente affatto remota. È verosimile, a questo punto, pensare che gli eroi vadano alla ricerca di gloria e fortuna nei labirinti di altri giochi?

GIOCHI COMPUTER

Vi sono diversi giochi molto simili ad *Ancient Evil*, e non dovremmo far fatica a trovare titoli meglio realizzati.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

5

THE DUKES OF HAZZARD

■ Casa **Ubi Soft**
■ Distributore **3D Planet**
■ Prezzo **L. 89.000**



Ecco Bo e Luke, i due simpatici cugini sempre in cerca di guai nelle strade di Hazzard.



Gli appassionati giocatori che si aggirano attorno alla trentina non possono non ricordare "Hazzard", una serie televisiva americana che ha riscosso un certo successo anche in Italia. Bo e Luke, due cugini scapestrati, correvano a bordo della loro auto truccata, la General Lee, scappando dallo sceriffo Rosco e dagli scagnozzi di Boss Hogg. Questo titolo Ubi Soft ci permette di impersonare i due protagonisti, alla guida della mitica automobile, ricreando sullo schermo alcune situazioni tipiche viste nel serial televisivo. Purtroppo il gioco è realizzato in modo piuttosto superficiale: né la grafica, né le varie "missioni" né il sistema di controllo risultano particolarmente originali e giocabili, anzi, in certi casi la frustrazione ci farà venire decisamente voglia di spegnere il computer. Inoltre, non sappiamo che significato possa avere una simile licenza, dopo anni dalla messa in onda dell'ultimo episodio della serie.

GIOCHI COMPUTER

GRAFICA	6
SONORO	5
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4

5



GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

PLANE CRAZY

■ Casa **Europress** ■ Distributore **Edicola/Il Mio Castello Editore/Leader** ■ Prezzo **L. 14.900**


Dobbiamo recuperare lo svantaggio: schiviamo gli spuntoni di roccia e via...

I simulatori di volo sono probabilmente i giochi più complessi e dettagliati che possiamo provare sul nostro fedele computer. Spesso e volentieri, solo per accendere i motori e iniziare il rullaggio sulla pista, impieghiamo un paio di ore, prima di riuscire a diventare davvero sicuri e a non sbirciare più il manuale d'istruzioni. Ebbene, con *Plane Crazy*, tutto questo, è totalmente inutile. Immediato, veloce da imparare e

"Offre delle pazze corse aeree a tutta velocità"

divertente da giocare. *Plane Crazy* offre delle pazze corse aeree a tutta velocità, attraverso cinque (soli) percorsi in diverse ambientazioni del tutto originali. Attraverso una città di notte o dentro un vulcano durante l'eruzione, *Plane Crazy* ci permette di misurarci in evoluzioni incredibili. Le due modalità di gioco, gara veloce e campionato, sono simili nella struttura, ma ci nascondono una piacevole sorpresa. In quella campionato, infatti, con i premi guadagnati in base al nostro piazzamento nella gara precedente, potremo potenziare il nostro aereo, personalizzando le varie parti. Ovviamente, durante le gare, potremo utilizzare diversi bonus, come sprint o missili a ricerca automatica. Per riuscire a vincere la gara, però,

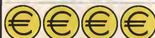


L'aereo davanti a noi sta picchiando. Una tattica suicida o una scorciatoia?

dovremo anche essere bravi a seguire le scie degli altri concorrenti e, impresa ancora più difficile, mantenere la quota sempre il più bassa possibile, evitando gli ostacoli naturali. Altra particolantà molto divertente, sarà quella di poter colorare il nostro aereo, permettendoci di disegnare sulla carlinga una decorazione del tutto unica e personale.

GIOCHI COMPUTER

Divertente e realizzato con cura, anche se forse un po' limitato nel numero dei circuiti.



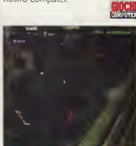
EXPENDABLE

■ Casa **Rage Software**
■ Distributore **Halifax**
■ Prezzo **L. 39.900**



Un gioco in perfetto stile anni '80, ma aggiornato all'ultimo decennio del millennio: né più né meno. *Expendable* offre la possibilità di sfidare percorsi intricati e affollati di avversari d'ogni genere, il tutto in un ambiente futuristico. La struttura di gioco è quella dei vecchi sparatutto, con vista dall'alto ma, in questo caso, con grafica 3D aggiornata agli standard moderni. Quello che stupisce è il discreto livello di difficoltà e la varietà di armi e bonus che ci capiterà di raccogliere per cercare di raggiungere l'ultimo schema di gioco. *Expendable* non è, però, perfetto. Il concetto del gioco è un bel po' antiquato e sorpassato dai moderni sparatutto in prima persona e potrebbe lasciare un po' di stucco i giocatori più giovani. Chi, invece, andava al bar per farsi una partita con le terribili macchinette capaci di mangiarsi una paghetta settimanale in meno di mezz'ora, troverà in *Expendable* un divertente passatempo, capace di spremere non poco le risorse grafiche del nostro computer.

GIOCHI COMPUTER





LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *FIFA 2000* e ci piace un sacco, diamo un'occhiata agli altri titoli sotto "Simulatori di Calcio", non ne rimarremo delusi!

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Quake III
GMC.Gorman
"Nulla di meglio per ammazzare lo stress!"



MDK 2
GMC.Kevorkian
"Fare il cecchino è così divertente..."



Asheron's Call
Glaskar
"Sangue giovane per il nuovo Clan"



Shogun: Total War
BANNED.Neon
"Noi felici pochi, noi manipolo di fratelli"



F/A-18 Simulator
GMC.Homer
"Ora ti tengo!"



Shogun: Total War
WOLF
"Spostatevi o vi facciamo guerra."

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 9
Trucchi: Mar 00
Demo: Gen 00



La parola definitiva nel suo genere. Potrete affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer

2) HALF-LIFE Dic 98 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Mar 99 **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, enigmi mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere

3) ALIENS VS PREDATOR Giu 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Lug 99 **Demo:** Feb 99
Un Alien, un Predator e un Marine spaziale nello [illegible] livelli di puro terrore

4) UNREAL TOURNAMENT Set 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 99
Unreal Tournament si è dimostrato il miglior gioco multigiocatore del momento. Fino a *Quake 3*

5) SOLDIER OF FORTUNE Apr 00 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00
Soldati di ventura al servizio della pace nel mondo in un titolo dal realismo al limite della censura

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 99 Voto: 9
Trucchi: Natale 99
Demo: Natale 99



Il campionato di calcio del nuovo millennio ha già il suo vincitore, perlomeno su computer. Un gioco che colpisce al cuore tutti gli sportivi

2) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
16000 squadre di ogni [illegible] per uno dei giochi di [illegible] più versatili del momento

3) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
[illegible]

4) MICHAEL OWEN WLS 99 Mar 99 VOTO 7
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Divertente per una partita "veloce" grazie al buon numero di squadre disponibili

5) EURO 2000 GIU 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le licenze ufficiali dei Campionati Europei 2000 [illegible]

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) HIDDEN AND DANGEROUS
Casa: Take 2 Distributore: Leader
Prova: Lug 99 Voto: 8
Trucchi: Dic 99
Demo: Lug 99



Un pugno di eroi pronti a combattere e un sistema di controllo innovativo, nel titolo ideale per gli appassionati di strategia e film di guerra

2) BATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO 7
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 99
[illegible] immediati per un titolo [illegible] nuovi pianeti e razze aliene ostili

3) ROGUE SPEAR Dic 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
Trucchi: Gen 00 **Demo:** Nov 99
[illegible] di Tom Clancy [illegible] garanzia di qualità [illegible] delle forze speciali

4) SWAT 3 Feb 00 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 00
Le forze speciali della polizia di Los Angeles tornano in azione. Una simulazione realistica e impegnativa

5) HEAVY GEAR 2 Set 99 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Dic 99 **Demo:** Gen 99
Strategia, azione ed esoscheletri in un gioco che vi terrà incollati al monitor fino all'ultima missione

SIMULATORI DI GUIDA

1) SUPERBIKE 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Apr 00



Un miracolo degli sviluppatori italiani della Milestone, fondato sulla grafica mozzafiato e l'incredibile qualità globale

2) GRAN PRIX 2 Mag 99 VOTO 9
Casa: Microprose Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mag 97
Un capolavoro un po' datato, ma ancora [illegible] su quattro ruote

3) F1 2000 Apr 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande spettacolo della Formula Uno con i diritti ufficiali del [illegible]

4) TOCA 2. TOURING CAR Mag 99 VOTO 8
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nov 99 **Demo:** Mar 99
Perfetto per chi ama le gare testa a testa delle [illegible] Gran Turismo

5) RALLY CHAMPIONSHIP Nat 99 VOTO 8
Casa: Actualize Distributore: Leader
Trucchi: Mar 00 **Demo:** Gen 00
La migliore simulazione rallistica mai realizzata [illegible]

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) SHOGUN: TOTAL WAR
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Giu 00 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mar 00



Il miglior gioco di strategia in tempo reale ci trasporta nel Giappone Feudale, tra signori della guerra e battaglie di dimensioni epiche

2) AGE OF EMPIRES II Dic 99 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Feb 00 **Demo:** Nat 99
[illegible] terribile conquista [illegible] alla Guerra dei Cent'anni

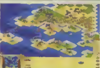
3) HOMEWORLD Set 99 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Feb 00 **Demo:** Nov 99
[illegible] dimensione finalmente [illegible] della strategia in tempo reale

4) WARZONE 2100 Mag 99 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Lug 99 **Demo:** Apr 99
Il primo gioco di strategia a disporre di una grafica al passo coi tempi e di qualche migliaio di unità

5) TA. KINGDOMS Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 99 **Demo:** Gen 00
Pur non essendo innovativo come il primo *Total Annihilation*, resta comunque un titolo imperdibile

STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Apr 99 Voto: 9
Trucchi: Lug 99
Demo: Ott 99



La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere

2) ALPHA CENTAURI Apr 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Lug 99 **Demo:** Mar 99
[illegible] *Call To Power* [illegible] bellissimo

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
Trucchi: Dic 99 **Demo:** Giu 99
[illegible] e longevo, il miglior gioco strategico [illegible] fantasy sulla piazza

4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO 8
Casa: Microprose Distributore: Leader
Trucchi: Nov 97 **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora a tenerci attaccati al monitor

5) WH 40.000. RITES OF WAR Nov 99 VOTO 7
Casa: Mindscape Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima fantascientifica incarnazione ispirata a Warhammer 40.000

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

3D PLANET
02/4886711
CD VERTE
0331/226900
CTO
051/753133
HALIFAX
02/413031
LEADER
0332/874111
MICROIDS
02/38093618
MICROSOFT
02/703921

GESTIONALI



1) THE SIMS
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Le Sit-Com televisive prendono vita sul nostro schermo. Creiamone i protagonisti e divertiamoci a complicare i loro destini virtuali

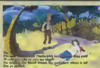
2) DUNGEON KEEPER 2 Ago 99 VOTO 9
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Nessuno
Ideale per chi ama vestire i panni del Signore del Male con un po' di ironia

3) SIM CITY 3000 Mar 99 VOTO 8
Casa EA/Maxis Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Apr 99 ■ **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli

4) PC CALCIO 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa. Dinamic Multimedia Distributore: Edicola
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio aggiornato con tutti i dati della nuova stagione

5) L'IMPERO DELLE FORMICHE Mag 00 VOTO 8
Casa Microids Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo coinvolgente, in cui organizzeremo la vita di una colonia di formiche laboriose.

AVVENTURE



1) LA TRILOGIA DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97 Voto 9
■ **Trucchi:** Gen 98
■ **Demo:** Set 97

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: è il caso di dire che chi scopre questa trilogia, trova un tesoro

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Feb 00
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori

4) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Sett/Ott 99 ■ **Demo:** Nessuno
Un ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett

5) NOCTURNE Nat 99 VOTO 8
Casa Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un avventura a tinte forti, ideale per gli amanti dell'horror con un computer veloce

AZIONE/AVVENTURA



1) TOMB RAIDER 4 - THE LAST REVELATION
Casa: Eidos Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto. 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Feb 00

Le avventure della bella Lara Croft continuano a mietere successi e a spezzare cuori. I misteri dell'antico Egitto non resteranno tali per molto

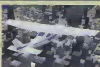
2) MESSIAH Feb 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00
Nei panni di un buffo angioletto paffutello dovremo salvare il mondo. Originale e appassionante

3) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa Lucas Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida imperdibile

4) OUTCAST Lug 99 VOTO 9
Casa Infogrames Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Set 99
Un avventura di grande atmosfera, immersa in una grafica appagante, senza utilizzare le schede 3D

5) URBAN CHAOS Feb 00 VOTO 7
Casa Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00
Un titolo ricco di azione e di idee innovative. Convincente nonostante la grafica

SIMULATORI DI VOLO



1) FLIGHT SIMULATOR 2000
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo

2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) F18/E SUPER HORNET Nat 99 VOTO 9
Casa DI Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 00
Dal ponte di decollo ai cieli pieni di nemici, il miglior caccia della marina Usa riprodotto in ogni dettaglio

4) MIG ALLEY Ott 99 VOTO 8
Casa Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Viviamo il passaggio epocale dal motore a elica al jet, nella drammatica cornice della guerra di Corea

5) FLANKER 2.0 Giu 00 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00
Pilotiamo il miglior caccia dell'est riprodotto in due versioni. Un po' complesso, ma imperdibile

GIOCHI DI RUOLO



1) PLANESCAPE: TORMENT
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons

2) BALDUR'S GATE Gen 99 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mag 99 ■ **Demo:** Nessuno
L'ambientazione nei Reami Dimenticati del gioco Dungeons & Dragons per tante avventure fantasy

3) SYSTEM SHOCK 2 Ott 99 VOTO 9
Casa EA/Looking Glass Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov/Dic 99 ■ **Demo:** Ott 99
Un avventura di grande atmosfera, tra computer impazziti e inquietanti presenze aliene. Eccellente!

4) FINAL FANTASY VIII Mar 00 VOTO 9
Casa. Squaresoft Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 00 ■ **Demo:** Feb 00
Il gioco di ruolo giapponese nella sua forma più pura. Un ambientazione vastissima e coinvolgente

5) ULTIMA IX ASCENSION Gen 00 VOTO 9
Casa EA/Origin Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di *Ultima*, ma aspettiamo a comprarlo fino all ultima patch.

GIOCHI SPORTIVI



1) NHL 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 99 Voto 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Nov 99

L'hockey su ghiaccio come avremmo sempre voluto giocarlo. Non possiamo perdere questa nuova versione!

2) NBA LIVE 2000 Feb 00 VOTO 9
Casa EA Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Dic 99
Un nuovo fuoriclasse per la serie sportiva della EA. Qualche innovazione e il miglior basket di sempre

3) MADDEN NFL 99 Dic 98 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Ago 98 Giu 99 ■ **Demo:** Dic 99
La palla ovale senza segreti. Il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano

4) ROLAND GARROS 99 Ago 99 VOTO 8
Casa Microfolies Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il grande tennis del circuito ATP graficamente rinnovato e molto giocabile a ogni livello

5) TELE+ CLASSIC BILIARD Giu 00 VOTO 7
Casa Microids Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un simulazione perfetta del gioco del biliardo, completamente tradotta in italiano

GLI ALTRI GIOCHI...

GIOCHI ONLINE

1) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Gen 00

2) ULTIMA ONLINE Dic 98 VOTO 9
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) ASHERON'S CALL Mag 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 VOTO 8
Casa Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 98

PIATTAFORME

1) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) PRINCE OF PERSIA 3D Nov 99 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Ott 99

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) PANDORA'S BOX Apr 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99

SIMULATORI SPAZIALI

1) CONFLICT: FREESPACE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Ott 99

2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Mag 99

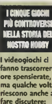
3) STARLANCER Giu 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA 2 Feb 00 VOTO 7
Casa Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) DARK PROJECT 2 Giu 00 VOTO 7
Casa Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00



I CINQUE GIOCHI PIÙ CONTROVERSI NELLA STORIA DEL NOSTRO HOBBY

I videogiochi ci fanno trascorrere ore spensierate, ma qualche volta riescono anche a fare discutere:



1) Carmageddon
Per il protagonista di questo gioco, il codice della strada era un'opinione.



2) Resident Evil
Il villaggio di non morti che ha turbato più di una coscienza. Ritirato dal mercato e riproposto con grande scalpore.



3) Messiah
Per additare al pubblico le avventure dell'angioletto Bob è stato scomodato persino il Giubileo.



4) Lula - the Sexy Empire
Contenuti piccanti e, soprattutto, illegali.



5) Soldier of Fortune
Realismo estremo o violenza gratuita? La verità ha sempre due facce.

PRIMA PARTE

ULTIMA IX

Finalmente è arrivato anche in Italia uno dei titoli più discussi degli ultimi mesi: ora che i problemi più gravi sono stati risolti possiamo finalmente goderci questo splendido gioco di ruolo. Queste pagine, lungi dall'essere esaustive, vogliono essere una guida di massima per orientarsi nelle terre di Britannia.

TRUCCHI

COME USARE LA MAPPA
Sulla mappa presente nella confezione si trova la locazione di tutti gli shrine, indicati con un ankh dorato (una croce il cui braccio superiore è un ovale), nonché di tutti i dungeon delle colonne del Guardian (indicati con dei teschi bianchi).

MEMORIZZARE LE MAGIE
Ogni volta che si trova una pergamena con un incantesimo che ancora non conosciamo è molto importante memorizzarlo nel nostro libro magico: per farlo dovremo trovare un pentacolo viola ed eseguire il Ritual of Binding. In pratica si tratta di posizionare sul pentacolo gli ingredienti richiesti dal manuale del gioco, nonché la pergamena: dopo di ciò dovremo accendere le candele del pentacolo usando "Ignite".

COME RACIMOLARE UN PO' DI SOLDI ALL'INIZIO
Fra Britain e lo Shrine of Compassion c'è la casa di Sarah. Nelle vicinanze c'è una sfera blu fluttuante: se

Dopo la breve sezione introduttiva ambientata sulla Terra, l'Avatar si trova teletrasportato nella fortezza di Stonegate. D'ora in poi vale ovviamente sempre la raccomandazione di esplorare tutte le case, raccogliere tutti gli oggetti possibili, aprire tutti i forzieri, nonché parlare con tutti i personaggi sfruttando tutte le opzioni dei dialoghi. Scendiamo le scale, raccogliamo il libro delle magie e utilizziamo "Ignite" per accendere la torcia. Trasformiamo in pietra il topo gigante con l'incantesimo "Stone" e attiviamo l'interruttore sulla piattaforma.
Continuiamo a scendere fino a bloccarci davanti a un a grata: con l'incantesimo "Gust" possiamo far cadere il vaso al di là di essa e aprirla. Attiviamo l'ascensore, utilizziamo due volte la valvola per scendere e poi premiamo il pulsante blu. Dopo essere scesi dalle scale ci troveremo di fronte a un pavimento infuocato: usiamo "Douse" per spegnere le mattonelle e i due bracieri.
All'esterno, uccidiamo la Wyrmguard nella caverna (o con la spada o con delle palle di fuoco). Ora possiamo salire sul teletrasportatore.

PRIMA VIRTÙ: COMPASSIONE

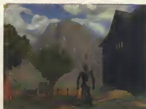
Ci troviamo nel castello di Lord British, a Britain. Se parliamo a Hennington verremo ricevuti dal regnante, che si trova oltre il doppio portone. Dopo il dialogo, scambiamo due parole con il gargoyle Vasagralem. Salendo le scale ci troveremo nella nostra camera da letto, dove si trova una utile mappa. Dopo aver esplorato tutto il castello possiamo dirigerci verso Paws, che si trova uscendo dalla porta a sud ovest della città e tenendosi sempre sulla sinistra. Prima di un ponte sorvegliato da un troll troveremo una caverna, nella quale dobbiamo raccogliere la valvola che si trova in una cassa. Per liberarci del troll, chiediamogli quanto siano esattamente dieci monete d'oro...
A Paws rechiamoci al mulino e parliamo con la donna: il problema da lei esposto può essere risolto inserendo la valvola nel buco che si trova nel mulino e azionandola. Tornati a Britain, rechiamoci a est fuori dalla città. Sarah ci parlerà dello Shrine of Compassion, che dovremo immediatamente raggiungere (si trova a est, fra le montagne). Clicchiamo sull'altare e recitiamo il mantra della compassione, ovvero "mu".

DESPISE

Rechiamoci al Dungeon Despise, che si trova a Nord di Sarah. Incontreremo una casa, nella quale vive la povera Gwenno, compagna del nostro vecchio amico Iolo. Arrivati alla colonna nella lava, cerchiamo l'entrata della caverna. All'interno sentiremo due uomini parlare da dietro una porta: la si può aprire utilizzando la chiave che si trova nel forziere sul pavimento. I due ci racconteranno delle quattro pietre Kiran.
Torniamo all'altra porta chiusa, che deve essere aperta lanciando "Ignite" alla torcia. Saltando sulle colonne più piccole potremo raggiungere quella più alta in centro e prendere la pietra gialla. Premendo il bottone potremo procedere oltre (molte delle porte e dei cancelli chiusi di questo labirinto sotterraneo possono essere aperti con pulsanti o leve nelle vicinanze). Arrivati in una stanza con una grande piscina dovremo prendere il secchio pieno d'acqua e piazzarlo sull'altare per aprire la porta. Dopo aver recuperato l'arco e le frecce, saremo in grado di aprire la porta con il bersaglio sopra di essa, mirando a quest'ultimo. Nella sala da pranzo raccogliamo la chiave dal muro e saliamo sulla piattaforma: apparirà una porta segreta, entrando nella quale presto incontreremo un teletrasporto che ci condurrà a una stanza con un grosso cerchio. Dopo pochi istanti apparirà la pietra blu. Torniamo alla sala da pranzo, dove premendo l'interruttore faremo sparire la fontana, il che ci consentirà di aprire la porta nel muro e il cancello. Usiamo la sedia per saltare lo steccato e attivare l'interruttore: torniamo indietro, raccogliamo la chiave nell'angolo e proseguiamo nella stanza successiva, dove ci aspettano il liuto di Iolo e altri oggetti. Proseguiamo e salviamo l'uomo in pericolo tirando la leva: otterremo la pietra verde. Entriamo nella stanza aperta, e premiamo il pulsante sul retro della sfera. Raccogliamo la chiave e proseguiamo nel corridoio attraverso le porte. Leggiamo il libro ed esaminiamo le colonne: un passaggio segreto ci condurrà a un laghetto. Sott'acqua si nasconde un interruttore che cela la pietra rossa. Di fronte alla colonna in fondo al laghetto ci aspetta un Wyrmguard, che altri non è se non Iolo. Dopo un breve combattimento, risparmiamolo e prendiamo il Glifo dentro la colonna, per poi tornare indietro e piazzare le quattro pietre sulle relative colonne: otterremo lo scudo Kiran. Usciamo da Despise e torniamo a Britain. Cerchiamo la casa del sindaco, parliamo con Killigan e rechiamoci a Paws, nella prima a casa: li troveremo il sindaco in pericolo. Parliamogli e cerchiamo la casa dei goblin, che dovremo uccidere per poter parlare con Menbeth, per poi tornare dal sindaco. Abbiamo finalmente ottenuto lo Heart of Compassion! Andiamo







allo Shrine e posizioniamo il Glifo e lo Heart sull'altare recitiamo "mu", scegliamo in quale abilità vogliamo migliorare e riprendiamoci i due oggetti

SECONDA VIRTÙ: UMILTÀ

Al porto di Britannia incontreremo nuovamente Raven sulla sua nave, che ci porterà a Buccaneer's Den. Nella casa sopra la taverna (raggiungibile con la piccola barca del molo o a nuoto, e poi con il montacarichi) abita Samhayne. Parliamo a lui e poi a Raven otterremo la parola d'ordine ("keelhaul") per la caverna che si trova vicino al faro, a sud-est dell'isola. Attraversiamola tutta, e arriveremo a New Magincia. Saliamo la scogliera a destra, fino a incontrare Katrina, con la quale dovremo parlare. Per distruggere il nido degli avvoltoi, appicchiamo fuoco (con "Ignite") alle sterpaglie presenti su di una colonna lì vicino, mentre per uccidere l'alpha wolf bisogna saltare sull'isoletta a sud ed entrare nella cupola. Per risalire da Katrina, torniamo a nuoto fino alla caverna dalla quale eravamo arrivati. Riceveremo il Crook of Humility. Nel mare intorno all'isola troveremo, semi sommerso, lo shrine: il mantra da recitare è "lum". Ci troveremo quindi ad Ambrosia, la città subacquea dei gargoyle. Non offendiamone nessuno! Scendiamo la rampa a est e parliamo a Hythloth, che ci dirà di recarci da Wislem. Torniamo alla fontana e andiamo a sud, poi a destra. In una casa troveremo un cristallo su di un piedistallo: prendiamolo e torniamo indietro, girando a destra per raggiungere due piedistalli, di cui uno vuoto. Mettiamoci sopra il cristallo, e poi parliamo con il piccolo gargoyle e seguiamolo. Troveremo degli stivali per volare... Indossandoli e premendo "spazio" potremo raggiungere un edificio in alto dove si trova Wislem. Prendiamo il cubo rosso e voliamo nell'edificio al centro della città, in alto. Lì dovremo mettere il cubo nel buco del supporto. Dirigiamoci verso l'edificio a ovest e



leggiamo i tre libri: ne apparirà un quarto, che ci regalerà un cubo verde, da mettere nel supporto che si trova nella stanza di sopra: otterremo l'Amulet of Singularity. Torniamo nel laboratorio di Wislem (ormai in macerie): ci darà un cristallo da mettere sul piedistallo vuoto, per ottenere il cubo giallo. Dovremo metterlo nella camera della regina: rubiamole un uovo e fuggiamo. Ora possiamo teletrasportarci a Hythloth.

HYTHLOTH

Saliamo le scale, e nel dungeon giriamo a destra, per azionare la valvola vicino all'acqua. Premiamo il mattone giallo e troveremo una statua verde. Torniamo indietro, girando sempre a ovest fino all'acqua velenosa. Nuotiamoci dentro per raggiungere la piattaforma a sinistra (curandoci successivamente con una pozione rossa), apriamo il baule e indossiamo gli stivali protettivi. Saliamo sulla piattaforma nel mezzo dell'acqua e azioniamo l'interruttore che si trova al piano sopra. Torniamo giù verso il corridoio iniziale.

Andiamo a nord e giriamo a sinistra: saltando nel buco recupereremo la statua marrone (per tornare indietro azioniamo la valvola). All'incrocio ora giriamo a sinistra e mettiamo la statua sull'altare (dovrebbe apparire un fulmine). Andiamo a nord e poi a destra: abbassiamo il livello dell'acqua con una valvola, il che rivelerà la statua gialla. Torniamo indietro e poi giriamo a destra per incontrare un Wyrmguard, da uccidere. Nuotiamo alla colonna gigante, nella quale dovremo entrare dall'ingresso sul retro: ecco il Glyph of Humility! Torniamo alla stanza dove abbiamo trovato gli stivali protettivi, saliamo e mettiamo la statua gialla sull'altare. Scendiamo, usciamo e giriamo a sinistra, poi a destra: quando i muri cominceranno a chiuderci, corriamo! Prendiamo la pergamena dal cadavere e giriamo a destra: giriamo la valvola nell'acqua e torniamo indietro, svoltando a destra appena possibile. Ci troveremo di fronte a diverse colonne: per sapere su quali saltare, leggiamo la pergamena. Posizioniamo la statua verde e giriamo le due valvole, poi usciamo e giriamo a destra. Raccogliamo la statua blu e torniamo verso la colonna gigante, girando però a destra dove si trova un altare su cui mettere la statua. Ora torniamo a dove l'avevamo trovata,





TRUCCHI

la seguiamo troveremo una grotta nella quale si trova un diamante da vendere al tagliatore di gemme di Britain. Procedendo a sud troveremo poi il faro: prendendo il sestante che si trova in esso risparmieremo ben 500 monete d'oro.

LA CANDLE OF LOVE
Mentre andiamo al dungeon Wrong potrebbe essere utile fermarci un attimo per prendere un oggetto che risulterà indispensabile nel proseguimento dell'avventura. Il luogo da cercare è la Empath Abbey, fiorente ai tempi di *Ultima 7* e ora ridotta in rovine: si trova in un piccolo canyon fra le montagne innevate. Non c'è un sentiero vero e proprio per raggiungerla, per cui ci limiteremo a indicarne le coordinate: 20° 57'N, 15° 22'E. Nella parte a sud del canyon ci sono un grande braciere e due più piccoli: accendiamo tutti e tre e camminiamo dentro la palla di fuoco. Appariranno delle piattaforme da scalare, che ci condurranno alla Candle of Love (16° 12'N, 16° 26'E). Ora dobbiamo uscire: il modo più veloce è saltare in mare e nuotare fino alla costa per proseguire poi verso Wrong.

LA SPADA GRINGOLET
A Minoc tuffiamoci nel laghetto vicino al campo nomadi. Nuotiamo lungo il corso d'acqua dentro il tunnel, e troveremo la spada su di una roccia. Indispensabile per uccidere lo scheletro di Covetous! Fra l'altro, per evitare che gli scheletri delle miniere si

TRUCCHI

rigenerino è possibile prendere il loro teschio o la loro gabbia toracica e portarli via con noi!

LA SPADA DI BLACKROCK
Per procurarci la spada di blackrock, dobbiamo avere con noi tre pezzi del minerale (si trova nelle miniere di Covetous) e recarci dal fabbro di Trinsic: per 7000 monete d'oro otterremo un'arma quasi definitiva con la quale affrontare la parte finale dell'avventura.

LOCAZIONI ESATTE PER DESTARD
La torre del mago dove si trova la pergamena di levitazione è a 29° 13'S, 34° 53'W. L'entrata della valle per raggiungere il dungeon Destard è invece alle coordinate 31° 59'S, 44° 57'W, mentre il ghiaccio da sciogliere per avere accesso si trova a 25° 41'S, 45° 5'W.

IL BOOK OF THREE
Siccome trovare il libro in questione a Valoria può essere un problema, ecco le coordinate esatte: 88° 12'N, 46° 28'W.

LA BELL OF COURAGE
Non è semplice trovare questo fondamentale oggetto: bisogna guidare manualmente la nave di Raven verso le rovine di Serpent's Hold, che si trovano a sud della piccola isola che sulla mappa è a sud e a una certa distanza da Buccaneer's Den. Sull'isola c'è una statua caduta: a sud-est di essa si trova un'entrata subacquea (74° 33'N, 5° 18'E) che ci porta al luogo desiderato. Una volta dentro,



prendiamo il corridoio a nord e giriamo a destra dove incontreremo una zona con i muri trasparenti. Girando a destra, sinistra e poi destra troveremo una cassa. Giriamo per raggiungere il retro del muro della cassa e raccogliamo la chiave. Torniamo indietro e all'incrocio a T andiamo a destra, poi a sinistra: in un forziere troveremo una manovella. Premiamo l'interruttore, entriamo nella porta appena aperta dietro di noi e andiamo a sinistra sul teletrasportatore. Saltiamo nell'acqua e nuotiamo fino in fondo: risaliamo dal buco in superficie, vicino allo shrine. Seguiamo la procedura già vista in precedenza per rimetterlo in sesto. Ora torniamo da Samhayne con la stessa strada dell'andata.

IN PRIGIONE: DUNGEON DECEIT

Nella nostra cella c'è un passaggio segreto: raggiungeremo la statua di un ragno, sulla quale cliccare. Apriamo il cancello illusorio e torniamo alla statua, da usare di nuovo. Tornando al cancello lo troveremo aperto anche nella dimensione reale. Nella stanza con le macerie c'è una porta nascosta nel muro: arriveremo a una stanza con quattro mimic, dove premere il pulsante rosso e la torcia. Quando la luce della stanza è verde, entriamo nella porta e poi andiamo a destra.



Premiamo i pulsanti rosso e blu, poi torniamo indietro fino alla stanza con la lava: camminiamo sulla passerella invisibile, poi dirigiamoci a destra verso il dipinto. Il pulsante a sinistra fa apparire dai blocchi su cui camminare, per raggiungere un trasportatore a un'altra piattaforma. Premiamo tutti i pulsanti finché appare una scala per raggiungere il pulsante viola. Facciamoci portare dal trasportatore e premiamo il pulsante verde appena possibile. Premiamo poi il pulsante nell'angolo opposto della piattaforma: torneremo al dipinto.
Il pulsante a destra farà apparire un altro trasportatore per raggiungere cinque pulsanti che ruotano la statua e la fanno sparare: colpiamo il bersaglio sulla scala e il campo di forze sulla piattaforma centrale svanirà. Colpiamo l'altro bersaglio e torniamo indietro, per poi raggiungere come prima la piattaforma centrale e uscire dalla stanza. All'estremità di un ponte di pietra c'è un piedistallo, su cui premere un pulsante che farà apparire un nuovo ponte da attraversare per raggiungere un tavolo. Dobbiamo allineare il bersaglio in modo da colpirlo con una palla di fuoco sparata dalla statua: un trasportatore ci condurrà a un teletrasporto che dovremo utilizzare. Scendiamo dalla piattaforma e uccidiamo il ragno: avvicinandoci a una parete riceveremo un arco, mentre toccando la statua otterremo alcune frecce. Uno dei due specchi della stanza ha poteri curativi. Lanciamo una freccia al bersaglio in alto e appariranno delle scale da salire per schiacciare la mattonella a pressione. Colpiamo il nuovo bersaglio e attraversiamo velocemente il passaggio appena apparso, poi saliamo sul teletrasporto. Usiamo il trasportatore e una volta tornati all'area iniziale spariamo una freccia al bersaglio sul muro vicino alla valvola, da girare dopo averla raggiunta grazie al ponte appena apparso. La lava scenderà di livello. Nelle vicinanze ci sono quattro piedistalli con delle punte, da completare con altrettante sfere. Richiamoci verso le due piccole statue che sparano palle di fuoco e la grande statua. Saltiamo giù e clicchiamo sul piccolo pilone per far sparire temporaneamente la lava. Apriamo velocemente il forziere e prendiamo la prima sfera. Torniamo al tavolo dei bottoni, saltiamo giù ed eliminiamo la lava come prima: teletrasportiamoci nella stanza con il tappeto, dove dovremo colpire un bersaglio in movimento per ottenere la seconda sfera. Torniamo all'area iniziale, saltiamo giù, eliminiamo la lava con il piloncino, poi corriamo sulla zona rialzata al teletrasporto. Premiamo il pulsante rosso: ora dovremo sparare a diversi bersagli che appariranno in successione, evitando di perdere tempo (altrimenti dovremo riprovare da capo). Prendiamo la terza sfera.
Nell'area principale, abbassiamo ancora una volta la lava. Corriamo verso il passaggio rimanente, per raggiungere il teletrasporto che si trova dietro la collinetta. Premiamo il pulsante verde: dovremo sparare a tutti i bersagli finché smettono di apparire. Ora possiamo usare le quattro sfere sui piedistalli. Apparirà un nuovo ponte verso un pentacolo, sul quale dovremo salire. Uccidiamo la creatura, per poi raggiungere la Wyrmguard. Uccidiamo i due maghi con gli scudi, per poi dirigerci verso la colonna. Non uccidiamo Manah (era un'amica dell'Avatar), poi raggiungiamo la colonna e prendiamo il Glyph of Honesty. Torniamo indietro con il trasportatore e il teletrasporto: siamo finalmente usciti!

TERZA VIRTÙ: ONESTÀ

Calmiamo con le parole Duncan, discolpandoci delle accuse. Occhio al biglietto lasciatoci da Raven vicino all'uscita della prigione.
Nuotiamo verso le scale, che ci condurranno a Moonglow. Il ragazzo all'entrata ci racconterà un sacco di bugie: nel dubbio diamogli però sempre ascolto. Andiamo a casa della maga Batista: vuole lo scudo magico che si trova nella casa di Manah (a sinistra dell'ingresso in città). Qui, nello stanzino al pian terreno, troveremo una botola che conduce a un teletrasporto. Fra i barili è nascosta una porta segreta: posizioniamo un barile sulla mattonella a pressione per lasciare la stanza. Ora entriamo nell'altra porta segreta che si trova dal lato opposto, e usiamo un altro barile sulla nuova mattonella a pressione. Prendiamo lo scudo e portiamolo a Batista, che ci darà il Writ of Honesty.
Andiamo da Tydus (a destra dell'ingresso in città): ci dirà di recarci alla caverna che si trova a sud di Moonglow, sul sentiero di sinistra. Li troveremo due ladri, nessun bastone della saggezza, e il pugnale di Duncan, da restituire a quest'ultimo all'uscita di Deceit. Torniamo da Tydus: ci indicherà una seconda caverna, a nord e a sinistra di Moonglow. È riconoscibile

dal rubino sull'ingresso diciamo al demone che entreremo disarmati per farlo scompanre Prendiamo la heartstone e torniamo da Tydus, che farà apparire il Lycaeum Aspettiamo la notte e prendiamo la nave volante dal piano superiore della casa di Tydus per raggiungerlo: parliamo con l'oracolo e guardiamo nel telescopio Per prendere il Libro della Verità dobbiamo ammettere la nostra responsabilità nei guai di Britannia Raggiungiamo lo shrine, uscendo dalla città a sud, attraversando il ponte e poi la caverna dietro il cimitero Rimettiamolo in sesto come al solito (il mantra è "ahm"), per poi andare al molo da Raven e dirigerci verso Britain

QUARTA VIRTÙ: GIUSTIZIA

Andiamo subito a parlare a Lord British (o al trono o sul balcone della sua stanza, tramite il teletrasporto), dopodiché dovremo uscire dalla porta occidentale della città, superare il cimitero e arrivare al cartello per Paws Giriamo a destra verso la valle e dentro la caverna troviamone l'uscita, superiamo l'accampamento di goblin e troviamo il sentiero Andando a nord troveremo il ponte di pietra per Yew, dove parleremo un po' con tutti Rechiamoci al tribunale all'aperto che si trova a nord-est, fra le montagne Non potremo fare nulla per salvare Raven, almeno per ora Dopo il processo un gargoyle senza ali accuserà anche noi di avere distrutto la sua razza raccontiamogli la verità, e poi andiamo a parlare con Vasagralem Questo gargoyle abita su di un albero nella parte sud-occidentale di Yew Spieghiamogli tutto e riceveremo una lente del Codice Cerchiamo la biblioteca (si trova al piano terra, non su di un albero) dovremo riordinare i libri sugli scaffali per ricevere il Libro della Giustizia Ora rechiamoci alla prigione chiamata Wrong è molto lontana, e si trova a est sulla mappa, su di una piccola isola collegata alla terraferma con un lungo ponte e caratterizzata da una delle colonne del Guardian Molti cartelli indicano la strada corretta Quando ci troveremo fra le montagne coperte di neve, troveremo un vessillo verde saliamo il sentiero verso la cima, e incontreremo un avvoltoio Accettiamo il suo test, e rispondiamo "no" alle tre domande per ottenere il Quill of Justice Proseguiamo a est per Wrong: superato il ponte Vasagralem ci farà prendere la barca per raggiungere l'ingresso subacqueo della prigione, che si trova verso l'estremità a nord dell'isola

WRONG

Nella prigione, clicchiamo sul teschio a sinistra della porta, poi apriamo anche quella successiva e facciamoci catturare Ci troveremo in una cella senza zaino o armi, spostiamo la panca di legno e usciamo Arriviamo a un'altra cella e apriamo la grata spostando un cadavere sulla mattonella a pressione Prendiamo la porta a sinistra, poi quella a destra raccogliamo lo zaino e la chiave, usciamo e torniamo sui nostri passi, a sinistra Apriamo la scatola sul muro e attiviamo la leva, per poi saltare nella grata appena aperta sul pavimento. Attraversiamo la camera delle torture e premiamo l'interruttore usciamo dalla porta che si aprirà e risaliamo Al di là della doppia porta c'è Raven in una cella o forse no? Dopo il combattimento, prendiamo il libro. Torniamo indietro oltre la doppia porta e proseguiamo fino a una guardia seduta dietro una scrivania e poi fino alla cella con i cinque teschi sulla porta dal libro precedentemente raccolto possiamo capire in che ordine premerli Giriamo la valvola sulla sinistra (o con "Telekinesis" o, molto velocemente, avvicinandoci), e poi quella a destra: ecco la vera Raven!
Usciamo dalla cella e attraversiamo la porta a sinistra fino al vessillo verde premendo il pulsante apriremo una porta Seguiamo il corridoio fino a una grande grata nel pavimento, che apriremo premendo la pietra scura che si nota nel muro Scendiamo e proseguiamo fino alla prossima grata, che si apre cliccando sulla pietra bianca In fondo al corridoio c'è una scrivania spostiamo la bottiglia e premiamo il pulsante appena rivelato per aprire la porta a destra Potremo così raggiungere un'altra serie di celle non liberiamo il commerciante di schiavi, ma apriamo la cella dell'oste di Yew Apriamo la grata premendo il mattone scuro nel muro Una volta scesi, premiamo il pulsante blu per aprire la porta e quello rosso per tornare alla cella dell'oste Corriamo velocemente, saltando il buco, per raggiungere la porta prima che si chiuda
Nella stanza appena raggiunta ci sono quattro forzieri, di cui due sono in realtà mimic Proseguiamo nella stanza con il pavimento

TRUCCHI

raccogliamo la spada fulminante, poi dirigiamoci a est fino a trovare due forzieri, uno a sinistra e uno a destra. Apriamoli, e troveremo una chiave. Proseguiamo per uno dei due passaggi ed entriamo nella stanza successiva: parliamo con Groldek e uccidiamolo, poi entriamo nella nuova stanza, dove dovremo parlare con Lyssa. Prendiamo la Bell of Courage dal tavolo, e parliamole di nuovo. Ora possiamo uscire.

LA CANDELA ROSSA
Per invocare Pyros ci serve questo importante oggetto: si trova in acqua vicino alla spiaggia alle coordinate 87° 19'S, 57° 41'. È in una scatoletta.

PER GLI AVATAR POCO VIRTUOSI
Può accadere che anche con un gioco stupendo come Ascension qualcuno voglia barare e non seguire la strada della virtù... Per farlo è necessario aprire il file "default.kmp" che si trova nella cartella del gioco, ed inserire le seguenti linee nella sezione [Cheat Commands]. Prima di effettuare qualunque modifica, facciamo eventualmente una copia di sicurezza del file nel caso qualcosa andasse storto, e ricordiamo che si tratta di funzioni potenzialmente pericolose per la stabilità del gioco!

alt+shift+a = invulnerabilità
alt+shift+b = trascorre un'ora
alt+shift+c = torna indietro di un'ora



TRUCCHI

alt+shift+d = alba/tramonto
alt+shift+e = trascorre un minuto
alt+shift+f = torna indietro di un minuto
alt+shift+g = attiva il sole
alt+shift+h = attiva il vento
alt+shift+i = attiva temporali
alt+shift+j = velocizza l'Avatar
alt+shift+k = Avatar volante

Dentro il gioco sarà poi possibile utilizzare le combinazioni di tasti indicate per attivare le relative funzioni...

LO ZAINO MIRACOLOSO
Quando stiamo per affrontare un combattimento, premiamo il tasto "B" per accedere al contenuto del nostro zaino, e poi "Q" per disattivare la modalità di puntamento libero. In questo modo potremo controllare l'Avatar, equipaggiarlo ed estrarre le armi, sempre con lo zaino aperto: per un errore del gioco i mostri non ci attaccheranno, e resteranno immobili a subire i nostri colpi

COME MEMORIZZARE GRATIS LE MAGIE
Normalmente quando si memorizzano le pergamene magiche nel libro degli incantesimi bisogna consumare un certo numero di reagenti... Esiste un modo per barare a aggirare questa "fastidiosa" regola...
Innanzitutto piazziamo i reagenti a la pergamena sul pentacolo, poi diamo fuoco alle candele: apparirà la riga in cui digitare la parole magiche, al che dovremo



che crolla sott'acqua, nel muro, si trova una valvola Giriamola e proseguiamo diritto, per poi girare a destra fino a incontrare la Wyrmguard Jaana Usiamo le frasi "I'm not your enemy" e poi "I've got to go Goodbye", poi attiviamo la leva per far scendere una gabbia che la imprigionerà Ora sarà costretta ad aprirci il passaggio Entriamo nella colonna, prendiamo il Glyph of Justice e torniamo indietro attraverso la stanza di Jaana, girando poi a destra. Arrivati alla colonna rotante con le punte, premiamo la pietra che sporge dal muro e camminiamo sul teletrasporto Lasciamo la cella e usciamo dalla porta a sinistra, superando la fontana. Saliamo le scale e usciamo dalla doppia porta: ora dovremo tornare a Yew, dove rimettere a posto lo shrine al solito modo (il mantra è "beh") Recandoci al tribunale assisteremo finalmente a un processo corretto

QUINTA VIRTÙ: SACRIFICIO

Torniamo al porto di Britain da Raven, e dirigiamoci a Minoc Superiamo il ponte ed entriamo nella casa sulla destra parliamo a Raxos e cerchiamo di farci dare la chiave (al limite uccidendolo) Apriamo la cella e parliamo al mago Nico Dirigiamoci poi a nord nel campo zingari dopo la scenetta con Blackthorn, parliamo al Rom Baro Dovremo recuperare la Blackrock Crystal Ball dalla miniera Covetous, che si trovano a nord seguendo il sentiero a destra del laghetto e attraversando la caverna Prima però andiamo a sinistra nel carrozzone di Morganna per parlarle, prima della sua fine prematura

COVETOUS

Arrivati a Covetous, scopriremo che la magia non funziona per curarci dovremo bere dalle poche sorgenti verdi sparse fra i cunicoli Arrivati al punto in cui la miniera diventa ampia, raccogliamo quattro pezzi di blackrock e poi dirigiamoci a sinistra sotto le rotaie Quando arriveremo a un passaggio sulla sinistra, abbassiamoci e raggiungeremo un'altra area molto grande Andiamo a sinistra nel tunnel con le rotaie che scendono, fino a raggiungere la lava Raccogliamo l'ingranaggio gigante e torniamo indietro fino alla prima stanza della miniera saliamo la scala a destra che si avvolge intorno alla colonna (si trova a destra del cunicolo da cui si arriva quando si entra per la prima volta nella miniera) e proseguiamo. Fermiamo l'acqua con la valvola e posizioniamo l'ingranaggio, per poi riattivare la valvola Torniamo indietro dalle scale e giriamo a destra nel tunnel: arriveremo a uno scheletro di nome Lothar, che può solo essere abbattuto con la spada Gringolet (vedere nella colonnina a lato della pagina) Usiamo la chiave per aprire il forziere vicino all'ascensore e premiamo il pulsante al suo interno Scendiamo al livello successivo, e cominciamo a esplorarlo Spingiamo il carrello contro le assi di legno, proseguiamo e saliamo nel carrello successivo, che comincerà a muoversi Arrivati dall'altro lato andiamo a est e seguiamo il muro a sud per trovare una chiave Verso sud si trova un teschio su di un palo prendiamolo con noi e andiamo al terzo livello con l'ascensore Un tunnel ci condurrà a un binario che porta a un grosso buco nel terreno continuiamo a seguirlo Fra le rocce si trova un utile elmo in grado di fare luce Sul muro a nord si trova un passaggio nascosto dietro le macerie usando dei barili esplosivi lo si può liberare Una delle vane tombe è quella del nostro teschio sistemiamocelo sopra, e riceveremo una chiave, da usare per aprire il forziere vicino all'ascensore e scendere al quarto piano Seguendo il tunnel e nuotando nell'acqua arriveremo a un punto in cui potremo tirare fuori la testa per respirare prendiamo il passaggio subacqueo a est (velocemente e recuperando il fiato con le bolle) e attraversiamo i tunnel per arrivare alla solita colonna gigante Cerchiamo di convincere la Wyrmguard a resistere al Guardian, così non





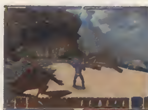
dovremo ucciderla Prendiamo il Glyph of Sacrifice e torniamo indietro ai tunnel allagati, fino a raggiungere dei barili esplosivi da far esplodere per avere accesso all'area successiva Apriamo la porta a nord e posiamo a terra la Gringolet. ora dovremo uccidere il Lich Usiamo la sfera di cristallo al centro ed entriamo nel passaggio che si apre troveremo la Blackrock Crystal Ball Premiamo il mattone smosso nel muro, entriamo nel passaggio segreto e facciamo saltare la grata con un barile esplosivo per fuggire all'esterno Torniamo dal Rom Baro e convinciamolo a sacrificarsi (chiedendo alla sfera di cristallo di mostrare allo zingaro il futuro) Dopo la sua morte, apriamo il suo vagone con la chiave e prendiamo la Tear of Sacrifice e la lente blu del Codice Rechiamoci allo shrine (sud dell'isola) ed eseguiamo il solito rito, con il mantra "cah" Torniamo alla nave, e una volta a Terfin seguiamo il sentiero fra le statue Dopo la scena, rechiamoci con la nave a Trinsic

SESTA VIRTÙ: ONORE

Entriamo nell'edificio di fronte al molo e saliamo le scale In una delle stanze c'è un fantasma inginocchiato parliamogli e ci dirà come contattare Dupre Andiamo allo shrine a sud dell'isola e parliamo alla donna, che ci dirà di andare al forte ad ovest di Trinsic (si vede sulla mappa). Lì dovremo raccogliere l'urna con le sue ceneri, da piazzare allo shrine sull'altare. Dopo l'apparizione, rechiamoci a nord, al dungeon Shame.

SHAME

Incontreremo subito un campo di forza, disattivabile con il pulsante sul muro. Per aprire il cancello basta avvicinarsi finché l'occhio non ci vedrà più. Andiamo dietro la colonna e spariamo frecce al bersaglio in alto finché i due occhi guardano nella direzione opposta, poi entriamo nel passaggio a ovest Nella prima stanza noteremo un occhio che ci spara una palla di fuoco e poi un globo la prima va evitata, mentre bisogna cercare di fare sì che, spostandoci, il globo colpisca il bersaglio Nella stanza successiva ci sono due statue quella a sinistra fa apparire un bersaglio Ripetiamo lo stesso trucco della stanza precedente Passiamo a quella dopo premiamo il pulsante, e camminiamo di fronte al bersaglio mobile in modo che quest'ultimo venga colpito Entriamo nella porta appena aperta e premiamo il pulsante nuovo giro, nuova stanza! Attiviamo le statue in modo che continuino a ruotare i propri colori quando una diventa nera, clicchiamo su di lei Ripetiamo l'operazione per tutte Apriamo il forziere, prendiamo la sfera e torniamo alla stanza della colonna con i due occhi Colpiamo il bersaglio per ruotare nuovamente i due occhi e imbocchiamo il passaggio a est fino a trovare un tavolo con dei pulsanti Quello rosso spara una sfera, gli altri fanno apparire dei bersagli fra i quali la sfera deve rimbalzare La sequenza corretta è alto-centro, rosso, basso-sinistra e basso-destra della sezione a sinistra, poi lo stesso con la sezione a destra, poi alto-sinistra e alto-destra della sezione a sinistra, e lo stesso con quella di destra. Alla fine si dovrebbe aprire un passaggio a un'altra stanza non passiamo sulle parti rosse del pavimento, ma spariamo al bersaglio che si trova dal lato opposto e seguiamo l'unico sentiero libero Con qualche salto dovremmo riuscire a premere il pulsante sul muro senza passare sulle mattonelle rosse torniamo indietro, e potremo finalmente entrare nella stanza circolare con l'occhio nel centro. Attiviamo tutti gli interruttori senza farci vedere dall'occhio e si aprirà un passaggio segreto che ci condurrà a un piedistallo dove mettere la sfera che avevamo raccolto Saliamo le scale appena create, premiamo il pulsante e saltiamo sul trasportatore che ci porterà vicino a una statua Raggiungiamo la luce blu nell'angolo sud-ovest della stanza scendiamo dalle scale a nord e premiamo il pulsante. Torniamo alla statua e tocchiamola diventerà blu Premiamo il pulsante a ovest



della statua e potremo andare dove c'è la luce rossa Tocchiamo la statua e facciamola diventare dello stesso colore Andiamo a est e saliamo sul trasportatore, per poi passare nella luce gialla e toccare nuovamente la statua Saliamo sul teletrasporto e ci troveremo dentro un grande cristallo dopo un po' ci verrà chiesto il mantra dell'onore ("summ") Saltiamo sulle piattaforme di cristallo ed entriamo nella caverna Rifiutiamo l'offerta di Blackthorn e torniamo indietro dopo l'apparizione di Dupre prendiamo un calice a caso Torniamo alla caverna: a destra, in un angolo, si trova un'ottima spada dei fulmini, dirigiamoci verso la colonna, uccidiamo la Wyrmguard e prendiamo il Glyph of Honor, poi usiamo il teletrasporto. Usciamo e torniamo a Trinsic, all'edificio di fronte al molo Parliamo alla guardia, poi dirigiamoci alla taverna (si trova a nord) e parliamo alla donna dietro al bancone Andiamo in una delle due stanze della taverna, a nord, e parliamo con l'uomo

Ora dobbiamo ingaggiare un paladino per aiutarci andiamo a parlare all'uomo che vive sopra la bottega del fabbro Rechiamoci adesso alla piccola isola a sud, collegata a quella più grande con un ponte di pietra aiutiamo i due uomini contro i ragni, poi torniamo a Trinsic all'edificio di fronte al molo. Piazziamo il calice ai piedi della statua, che diventerà così il Chalice of Honor. Prendiamolo e usiamolo per ripulire lo shrine Ora è il momento di salpare per Valona

GIOCHI COMPUTER

IL PROSSIMO MESE

Il prossimo mese troveremo la seconda e ultima parte della guida a *Ultima IX*!

TRUCCHI

invece raccogliere i reagenti e le pergamena e riporli nel nostro inventario! Dopo che il pentacolo sarà vuoto, potremo digitare impunemente la formula magica: avremo così memorizzato l'incantesimo senza consumare assolutamente nulla!

LA QUESTIONE DEL KARMA
A partire da *Ultima IV*, l'Avater è l'incarnazione delle Virtù. Risulta evidente che, quindi, non abbiamo la libertà morale di giochi come *Planescape Torment*: se vogliamo che tutto proceda nel migliore dei modi, dovremo assumere una condotta sufficientemente morale. Scordiamoci quindi di poter uccidere impunemente gli innocenti, o di usare la violenza quando si possono risolvere pacificamente le situazioni: per quanto sia possibile, il nostro "karma" ne soffrirebbe, rendendoci meno degni del nostro titolo di Avatar e quindi meno facilitati nella soluzione dell'avventura...

LO SCALATORE
Il mondo di *Ascension*, a differenza di quelli di altri giochi di ruolo, aderisce a ben precise leggi fisiche ed è rappresentato in un coerente 3D: questo significa che se non riusciamo a raggiungere un oggetto o un luogo troppo in alto, sarà sufficiente impilare un certo numero di oggetti qualsiasi e scalarli... In questo modo ci si riesce a sbloccare anche da situazioni piuttosto imbarazzanti, come l'Avatar intrappolato in buchi nel terreno o simili...



PRIMA PARTE!

DARK PROJECT 2

La vita di un ladro è tutt'altro che facile, e anche nella nuova era Garrett si troverà invischiato in pericolose missioni e intrighi; ma non preoccupiamoci, perché la nostra guida ci aiuterà a risolverli!

TRUCCHI

Questa guida è stata elaborata giocando la versione 1.07 di *Thief 2*. Potremmo trovare situazioni differenti se giochiamo con un'altra versione del gioco. Attenzione! In questa guida non troveremo molte indicazioni specifiche sulla raccolta del bottino: questo perché aggirarsi furtivamente alla ricerca di oggetti preziosi è uno dei maggiori piaceri di questo gioco, e saperne in enticipo la collocazione toglierebbe fascino all'avventura.

TRUCCHI:
Per saltare el livello successivo: premiamo mentre stiamo giocando Ctrl +Alt + Shift+ End.
Da risorse del computer, scegliamo visualizza, opzioni cartella, visualizza e assicuriamoci che sia deselezionata la voce "nascondi le estensioni dei file per i tipi di file conosciuti". Creiamo una copia di Backup e modifichiamo l'estensione del file user.cfg trasformendolo in user.txt. Apportiamo le modifiche che seguono, salviamo e ridiemogli l'estensione originele cfg.
I trucchi saranno attivi al riavvio del gioco.
Per avere più soldi de spendere all'inizio delle missioni: cerchiemo "cache_bonus" e sostituiamo il valore 1000 con la cifra che riteniamo opportuna, quindi togliamo il punto e virgola all'inizio della riga per abilitarla. Aggiungiamo in cima al file !"user" la riga Cheats_Active, quindi andiamo a capo e scriviamo NoKillGoalCheat per

MISSIONE 1: RUNNING INTERFERENCE

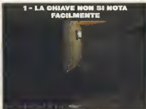
Entriamo nel palazzo da Est, raggiungiamo la stanza con due porte nella parete nord e cerchiamo la chiave **(1)** che le apre sullo stipite del muro accanto a quella di sinistra. Seguiamo il corridoio fino alla guardiola, quindi estinguiamo con una freccia d'acqua la fiamma della torcia davanti al vetro e potremo passare davanti alle sentinelle senza essere visti. Infiliamoci nella prima stanza a est, scivoliamo alle spalle delle guardie e stordiamole velocemente con lo sfollagente.
Ripetiamo l'operazione con la sentinella di spalle di fronte al workshop. Fermiamoci un momento prima di entrare in cucina per prendere di sorpresa il domestico **(2)** (assente a livello normal). Occupiamoci infine dell'arciere che transita di fronte alla storeroom. Usciamo dall'edificio, torniamo in pratica al punto di partenza e diamo il segnale di via libera a Basso. Se giochiamo a livello hard o expert saliamo sull'elevatore nella cucina per rubare la chiave alla guardia nella Dining Room. Potremo così esplorare tutto il secondo e terzo piano.

MISSIONE 2: SHIPPING... AND RECEIVING

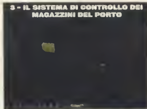
Per prima cosa dobbiamo scoprire come aprire le porte principali dei magazzini del porto, scivoliamo sotto le casse a sud del nostro punto di partenza e saliamo subito due scale d'emergenza fino al tetto. Da qui raggiungiamo una porta di metallo e scendiamo fino al Main Office. Prendiamo la chiave rossa dal bancone e, facendo attenzione alle guardie che pattugliano il piano, infiliamoci nella stanza accanto alle caselle della posta, a ovest. Troveremo uno dei sistemi che controllano l'apertura delle porte dei magazzini **(3)**. Per accedere a un magazzino dobbiamo semplicemente inserire il numero che gli corrisponde (guardiamo la nostra mappa).
Prendiamo la chiave alla base del pannello numerato, che ci permetterà di usare gli altri tre sistemi di controllo all'esterno dell'edificio. Ora potremo setacciare i depositi merci in cerca di bottino. Se tra i nostri obiettivi c'è quello di reindirizzare un carico di Gilver (7933) dovremo sostituire l'etichetta sulla grossa cassa con una trovata sul tavolo dell'ufficio di Bamrich (7732, angolo SO edificio A). I sacchi di spezia sono nascosti nell'edificio B e sulla nave. Cerchiamo l'entrata nord dell'edificio B, prendiamoci cura della sentinella all'ingresso e degli uomini che sorvegliano l'interno. Con la Davidson's Key che era in possesso di uno di loro, saliamo al secondo piano e apriamo l'ufficio di Osterlind (SO) e la cassa che vi troveremo. Rompiamo i vetri **(4)** e caliamoci dalle finestre (lucernari) delle terrazze del secondo piano per cercare altre casse simili. Altra spezia la potremo trovare sulla nave, addosso all'uomo di guardia (usiamo una Flash Bomb per stordirlo), nella gabbia con i ragni e nella cabina del capitano (spostiamo il timone e il cannocchiale per aprirla).

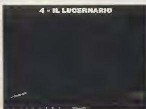
MISSIONE 3: FRAMED

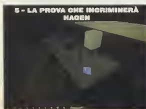
Seguendo le indicazioni sulla mappa raggiungiamo il basamento: per sfuggire ai ragni imbocchiamo il tunnel a NE e seguiamolo fino a una parete di mattoni; spostiamo il portatorce alla nostra sinistra ed entriamo nella Shoalsgate Station.
Aspettiamo che i ragni si dimentichino di noi, quindi torniamo indietro per eliminarli con un paio di frecce. Prendiamo il passaggio a nord e apriamo un'altra porta segreta. Al primo piano, aspettiamo che la guardia entri nella Mess hall per correre verso le scale a sud. Saliamo le scale muovendoci molto lentamente e radenti al corrimano per non innervosire la sentinella. Controlliamo che la guardia che pattuglia il corridoio sia a distanza e scassiniamo con lo square lockpick l'ufficio di Mosely.
troveremo la chiave della Secure Records Room, dov'è custodito il codice che disattiva il sistema di sicurezza della camera blindata (Vault).
Ora, triangle lockpick alla mano, occupiamoci dell'ufficio del luogotenente Hagen, preleviamo dalla scrivania il fazzoletto **(5)** con le sue iniziali, quindi percorriamo a ritroso la strada fino al basamento e ai ragni. Ritorniamo al passaggio a nord est e puntiamo alla Record's Hall. Spegniamo la torcia al posto di guardia e strisciamo in senso antiorario lungo il muro per raggiungere la porta e la chiave verde, al fianco della guardia Giunti silenziosamente in cima alle scale, entriamo nella Secure record's room **(6)**.

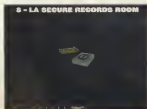

1 - LA CHIAVE NON SI NOTA FACILMENTE

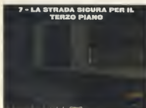

2 - UN DOMESTIDO INSONNE


3 - IL SISTEMA DI CONTROLLO DEI MAGAZZINI DEL PORTO

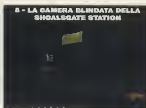

4 - IL LUCERNARIO


5 - LA PROVA CHE INCRIMINERÀ HAGEN

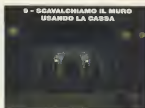

6 - LA SECURE RECORDS ROOM



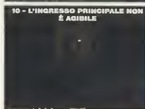
7 - LA STRADA SICURA PER IL TERZO PIANO



8 - LA CAMERA BLINDATA DELLA SHOALSGATE STATION



9 - SCAVALCHIAMO IL MURO USANDO LA CASSA



10 - L'INGRESSO PRINCIPALE NON È AGIBILE

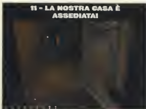
leggiamo il libro e prendiamo nota del codice (5714-1688=codice). Torniamo al secondo piano e introduciamoci nell'ufficio dello sceriffo (square lockpick), spegniamo la lampada a gas nel corridoio che porta al Warden Affairs Office e nascondiamoci nella zona d'ombra così creata una volta che la sentinella ci avrà superato andando a est, corriamo nella stanza a ovest. Spingiamo il libro in rilievo nella parete nord **(7)** ed entriamo nel passaggio segreto per il terzo piano. Oltrepassiamo correndo la stanza ottagonale, così che la Mechanical face non faccia scattare l'allarme, e infiliamoci nella prima porta a destra per evitare la guardia di ronda. Proseguiamo fino alla Vault, usiamo la chiave verde, il codice e la chiave della Secure Records Room per entrare nella camera blindata **(8)**. Prendiamo la Strongbox e lasciamo il fazzoletto. Torniamo ancora una volta al secondo piano e abbandoniamo la Strongbox nell'ufficio di Hagen. Scendiamo le scale fino al primo piano e intrufoliamoci nel Front Desk, dal pannello di controllo disattiviamo l'allarme e apriamo il Main Gate, quindi attendiamo nell'ombra che termini la conversazione e usciamo dalla Shoalsgate Station.

MISSIONE 4: AMBUSH!

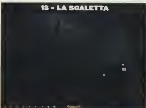
Come prima cosa scostiamoci dalle scale, corriamo a ovest, nascondiamoci nell'ombra, quindi saliamo sulla cassa a nord ovest **(9)** e scavalchiamo il muro. Entriamo dalla porta metallica in un corridoio, usciamo sul davanzale della finestra e quando le guardie di ronda saranno a distanza, saltiamo in strada e camminiamo velocemente sino alla piazza del mercato (nord), dove ci tufferemo nel corso d'acqua. Seguiamo il fiumiciattolo fino a Whipple Street, quindi nuotiamo lentamente in direzione del cancello sorvegliato e procediamo lungo un passaggio a ovest che termina in un nuovo canale. Imbocchiamo il braccio nord e, verso la fine di Helena Way, risaliamo l'argine, attendiamo che due guardie escano da una strada a ovest, quindi infiliamovici di corsa e tuffiamoci a nord del ponte. Proseguiamo in acqua sino a una scaletta illuminata da una torcia.

La nostra casa si trova poco più in là a ovest, ma, brutta sorpresa, alcuni City Watch (il corpo di polizia dello sceriffo Truart) sorvegliano l'interno e il portone principale **(10)**, pertanto sarà il caso di organizzare un veloce trasloco. Silenziosamente spostiamoci sul retro della nostra abitazione, fissiamo una corda in cima all'impalcatura e raggiungiamo la finestra all'ultimo piano (eventualmente aiutandoci con la scaletta). Una volta all'interno, spegniamo la torcia in fondo alle scale e stordiamo la guardia che pattuglia il secondo piano, quindi occupiamoci di quella nel nostro appartamento **(11)**. Consultiamo la mappa: la nostra roba si trova in uno scomparto segreto del guardaroba. Riveliamolo spostando l'appendiabiti di sinistra **(12)**. Raccolte le nostre cose, lasciamo la costruzione passando dall'impalcatura da cui eravamo entrati e ritorniamo al canale. Giunti alla grata infiliamoci nel cunicolo a destra e proseguiamo verso sud fino a che non ne troveremo un altro a est. Al termine di quest'ultimo dovremmo essere in Sparrow Street. Nuotiamo verso nord ma alla diramazione andiamo a est e manteniamo la direzione fino a che non giungeremo in Whipple Street.

Arrampichiamoci sull'argine che collega questa strada a Market place e, eliminata la guardia che sorveglia la piazza **(13)**, saliamo la scaletta sulla facciata nord del palazzo del panettiere (angolo NE della piazza). Scendiamo le scale dall'altro lato, cercando di non far rumore, andiamo a nord e togliamo di mezzo il soldato. Aspettiamo nell'ombra del retro del posto di guardia che giunga una pattuglia, quindi pediniamo da vicino i tre uomini, giungeremo così in vista di un'arcata buia, in cui dovremo velocemente nasconderci. Non appena le guardie ci avranno superato tornando indietro, corriamo alla porta di legno a nord, scassiniamola e rifugiamoci all'interno della costruzione. Da una finestra dell'ultimo piano saltiamo (accucciati) sulla traversa alle spalle della sentinella, poi, quando non sentiremo rumori di passi nelle vicinanze, scivoliamo a terra, procediamo velocemente verso nord e rannicchiamoci nell'angolo buio a destra **(14)**. Seguiamo, senza farci notare, la ronda che va verso l'Old Gate e nascondiamoci in fretta nella nicchia illuminata dalla torcia. Prepariamo la chiave e, quando le due guardie si saranno allontanate, corriamo all'Old Gate.



11 - LA NOSTRA CASA È ASSEDIATA!



13 - LA SCALETTA



12 - LO SCOMPARTO SEGRETO NELL'ARMADIO

TRUCCHI

disattivare l'obiettivo "non uccidere nessuno"
LockCheat per aprire (quasi) tutte le porte senza chiavi o grimaldelli.
Cancellando il punto a virgola davanti a una delle righe "; starting_mission n"("n" è il numero della missione) sarà possibile giocarla immediatamente scegliendo "new game" dal pannello di controllo del gioco. Ricordiamoci che possiamo disattivare questo trucco (come gli altri) apponendo un punto e virgola all'inizio della riga. In alcune missioni la patch 1.18 ha modificato i secret; gli eventuali nuovi segreti sono descritti alla fine di ogni missione preceduti dal numero del secret che vanno a sostituire.

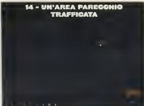
RUNNING INTERFERENCE
1. Armeria accanto al workshop: sotto la mensola più bassa c'è una leva che apre uno scomparto segreto.
2. Stanza a est della cucina: cerchiamo una speed potion nel secondo spazio in basso da destra del portabottiglie.
3. Ala ovest, terzo piano, camera illuminata: la leva sul muro alla base della pianta fa scorrere un pannello sopra il letto.
V1.18 obiettivo bonus: Nella grande stanza al primo piano, arrampichiamoci sul lato destro del caminetto e cerchiamo in una fessura in angolo due anelli nuziali.

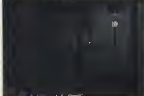
SHIPPING ...AND RECEIVING
1. *7933*, ufficio: dietro l'arazzo c'è una pietra preziosa.
2. *6013*, sud, secondo piano, entriamo nel refrigeratore, premiamo il pulsante rosso e prendiamo la chiave che cadrà. Arrampichiamoci per uscire e torniamo al piano terra. Ora potremo aprire la cassaforte che si raggiunge con l'ascensore nord.
3. *5188* Saltiamo sulla console per salire al di sopra della sala di registrazione e apriamo la cassaforte.
4.Terzo piano edificio B, ufficio di Rampone: premiamo il volume in rilievo nella libreria per una stanza nascosta.

TRUCCHI

5. Scendendo dal lucernario più a sud del terrazzo est, troveremo un baule contenente una corda, poco più a sinistra di una cassa di spezie.
6. *0266* Il baule dietro il divisorio in legno è un secret.
7. *0590*, primo piano. Scaliamo le casse per recuperare un martello d'oro.
8. Fra le casse accanto alla baracca est, vi è un baule. Saltiamo da un cornicione o usiamo una corda per arrivarci.
9-10-11-12. I secret sulla nave: le casse sul ponte con i ragni, i bauli dietro ai due arazzi nella cabina del capitano, la cassa che si apre spostando il cannocchiale e la ruota del timone.
13 *6937* Facciamo scendere l'ascensore colpendo l'interruttore al piano superiore.
V1.18. 3.Edificio B, primo piano: vicino alle scale c'è una stanza stretta con tre casse. Tiriamo una rope arrow alla traversa in legno per raggiungere alcuni oggetti.
6. *0266* Apriamo la cassaforte di Luky, usando la chiave nella scatola sopra lo scaffale.

FRAMED
1-2. Dalla pozza d'acqua nel basamento si diramano due passaggi apparentemente senza uscita. Spostiamo il portatorce, per smuovere un tratto del muro.
3. Secondo piano, Warden Affaire office: un libro nello scaffale apre un passaggio segreto.
4-5. Sheriff Truart ' s office: Piegando la statua di sinistra si sposta un pannello nel camino. Proseguendo vi è un ' altra porta segreta che conduce alla balconata sulla Training Room. Viceversa, dalla Training Room è possibile aprire questa porta muovendo il portatorce nella stanza a ovest.
6. Primo piano, Target Range: centriamo i bersagli e potremo entrare nell'armeria.
7-8. Secure Records Area: Al termine del corridoio, vi è una libreria. Premendo il


14 - UN'AREA PARECCHIO TRAFFICATA


16 - LA "CRATURINA" DI KARRAS


15 - ORIGLIAMO LA CONVERSAZIONE

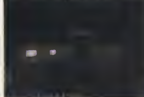
MISSIONE5: EAVESDROPPING

Una nota sull'equipaggiamento: la guida di questo livello prevede che venga acquistata una pozione d'invisibilità.

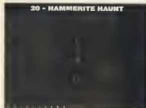
Lasciamo il Main Gate girando a sinistra e seguiamo il sentiero metallico fino a giungere nei pressi di una scalinata e di un cimitero, lanciamo una moss arrow sul laminato davanti ai gradini e appostiamoci fra le lapidi, pronti a colpire il mechanist che uscirà da una porta metallica a ovest, fatto questo saliamo fino alla porta della Meeting Hall **(15)**, salviamo e origliamo la conversazione fra lo sceriffo Truart e Karras. Alla fine, dopo aver ascoltato la registrazione delle dichiarazioni dello sceriffo, Karras dirà dov'è collocata la Safety-deposit box Key (La posizione della safety-Deposit box Key varia da partita a partita. Il luogo che Karras indicherà sarà uno fra i seguenti: in the acolyte's quarters, in the guard's quarters, in the office on the second floor of the church, in the factory area, in the east tower, in the west tower, in the catacombs, at the pulpit in the church, in a closet near the pulpit, in the shed atop the acolyte's quarters, in the storage shed, in the kitchen, in the gallery, in the loft.) Annotiamo la collocazione della chiave, poiché, dopo che ne sarà stato fatto lo stampo, sarà necessario riporla nello stesso posto in cui l'avremo trovata.

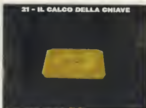
Scendiamo le scale ed entriamo nella cattedrale dalla porta a destra, ripuliamo gli alloggi degli accoliti e delle guardie, diamo una sbirciata alla cappella, quindi torniamo all'esterno. Giunti all'angolo SO dovremmo udire la voce di due Mechanist: nascondiamoci non distanti da loro, nell'ombra lungo il muro ovest e attendiamo pazientemente che la discussione abbia termine, quindi, colpiamoli alla testa con lo sfollagente, quando ci supereranno. Rimaniamo nella nostra zona d'ombra e, dopo qualche minuto, sentiremo arrivare un Child of Karras **(16)**. Per disattivare questo mostro tiriamo due frecce d'acqua nella fornace sulla sua schiena. Ritorniamo al Front Gates e osserviamo il balcone in alto a ovest. Fissiamo una corda al lato verticale della cornice di legno, arrampichiamoci **(17)**, spegniamo la torcia e spediamo nel mondo dei sogni la guardia che entrerà nella stanza. Imbocchiamo il corridoio per la torre est e aspettiamo che l'arciere di guardia al balcone ci dia le spalle per stordirlo. Infine, prendiamoci cura della Mechanist che pattuglia il tetto intorno allo Shed. Dopo che avremo attentamente ispezionato l'intero secondo piano e i tre livelli delle torri **(18)**, scendiamo con calma al piano inferiore della torre ovest, apriamo la porta e salviamo. Poco distante, a sinistra, c'è un Mechanist che potrebbe darci dei problemi. Stendiamo un tappeto muschioso fra noi e la guardia. Alziamoci in piedi, beviamo la pozione di invisibilità: rimarremo invisibili solo per pochi secondi, quindi corriamo e stendiamo la sentinella. Adesso di soppiatto raggiungiamo ed eliminiamo la guardia dall'altro capo della cappella. Recuperiamo il bottino sul pulpito **(19)**, la collana fra le panchine e la chiave nello sgabuzzino, se ci dovesse servire, indi attraversiamo l'atrio a est e scendiamo le scale che portano all'officina e alle catacombe. Spegniamo le lampade a gas, stordiamo i Mechanist quando, finito di parlare, andranno verso le scale e disattiviamo con le frecce d'acqua il piccolo robot servitore (un altro tipo di Child of Karras) nel workshop. Andiamo alla porta con i simboli dei martelli ed entriamo nelle catacombe. Due Hammerite Haunts (non-morti armati, veloci e pericolosi)**(20)**, uno

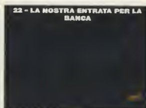

17 - SALIAMO AL BALCONE

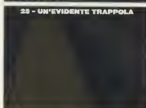

19 - IL PULPITO


18 - IL TERZO PIANO DI UNA TORRE


20 - HAMMERITE HAUNT


21 - IL CALCO DELLA CHIAVE


22 - LA NOSTRA ENTRATA PER LA BANCA


23 - UN'EVIDENTE TRAPPOLA

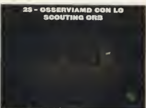
dei quali porta al fianco una chiave, si aggirano in quest'area, non permettiamo che ci vedano! Spegniamo le torce nelle stanze, ed eliminiamoli usando le Flash Bomb o colpendoli più volte da dietro con la spada. Le cripte sono inoltre un'ottima fonte di bottino, quindi non tralasciamone l'esplorazione.
A questo punto dovremmo avere con noi la chiave della cassetta di sicurezza. Torniamo al workshop e cerchiamo la vasca con la cera morbida **(21)**.
Usiamo la chiave su di essa, prendiamo la Putty Knife dal ripiano a sinistra e separiamo l'impronta della chiave dal resto della cera. Ora dovremo riportare la chiave dove l'avevamo trovata. Fatto questo, se abbiamo raccolto sufficiente bottino, potremo lasciare la cattedrale dal Front Gate.

MISSIONE 6 FIRST SECURITY BANK AND TRUST

Nota: In questa missione la disposizione di guardie e sistemi d'allarme varia da partita a partita perciò alcune zone potrebbero risultare più o meno sorvegliate rispetto a quanto qui scritto.

Andiamo a ovest, scassiniamo e spalanchiamo la doppia porta della banca (ci potrebbe servire come via di fuga), non entriamo, ma proseguiamo (attenzione alle tre guardie di pattuglia) all'esterno fino a un basso arco, saliamo su di esso aiutandoci con la cassa, camminiamo verso sud, arrampichiamoci, passiamo sul bordo stretto a sinistra e issiamoci sul tetto. Percorriamo un lungo tratto verso est fino a raggiungere una porta **(22)** che dà sulla Meeting Hall. Saliamo su un asse e spostiamoci il più possibile a sinistra, fissiamo una rope arrow alla traversa di fronte a noi e aspettiamo che l'arciere sia passato per calarci al secondo piano. Appostiamoci subito a nord per prenderlo alle spalle quando entrerà. Andiamo a ovest, attraversiamo il ponte saltando il pannello al centro **(23)** e spegniamo l'interruttore della luce dietro l'angolo. Dirigiamoci a est, verso una porta di metallo, evitando i piccoli Children of Karras (ciechi, ma con un ottimo udito e senso del tatto). Spegniamo la torcia sulla soglia e la lampada a gas nella stanza, quando la Mechanical face guarderà a destra precipitiamoci a sinistra verso la porta pochi scalini più in basso ed entriamo nella Hall of Records. Ciò che ci interessa è il foglio sulla scrivania in alto a sinistra **(24)**, anche se il pavimento è molto rumoroso, risparmiamo le moss arrows: corriamo a prendere il foglio e precipitiamoci al lato opposto della stanza dove una scaletta conduce al sicuro su un alto scaffale. Rannicchiamoci nell'angolo SE e, mentre attendiamo che le guardie si stanchino di cercarci, leggiamo la pergamena appena presa; tornata la calma, stendiamo il muschio ai nostri piedi e saltiamo sul tappeto all'ingresso. Lasciamo di corsa la stanza per non essere bombardati dalla testa meccanica, andiamo a ovest ed entriamo nella seconda stanza a sinistra. Dal locale adiacente saliamo al terzo piano. Scassiniamo la porta metallica a sud e appostiamoci nell'angolo buio accanto al corridoio col pavimento di marmo. Usiamo lo scouting orb per sapere quando la guardia di pattuglia si sarà girata dandoci le spalle **(25)** e cogliamo l'occasione per tramortirlo e rubargli la chiave. Torniamo alla prima stanza vista di questo piano, giriamo l'angolo a destra, prestando attenzione all'eventuale Mechanical face a nord ovest e corriamo a est prima che due altre Mechanical face blocchino il corridoio di fronte a noi.
Prima di attraversare la Hall of Statues dovremo sistemare un'altra guardia. Usiamo due moss arrow per rendere silenzioso il primo tratto della hall, quindi, nascosti, controlliamo il corridoio con lo scouting orb e occupiamoci della guardia quando si volterà. Evitiamo le mattonelle intorno a quella giallastra al centro dell'androne **(26)**, e procediamo per il Security Office. Cerchiamo negli uffici l'origine di un grosso cavo giallo, quindi abbassiamo la leva per spegnere il sistema di sicurezza nella Lobby **(27)**: ci assicureremo così una via di fuga più sicura e avremo meno problemi nell'esplorare il resto del livello completati gli obiettivi primari. Ora dobbiamo andare nel basamento. Torniamo al secondo piano, scendiamo la scala a ovest della Records Hall, e apriamo la porta più a ovest. Cerchiamo di rimanere sulla soglia senza che la Mechanical face ci veda. Sempre per evitare che scatti l'allarme, non attacchiamo qui la guardia che uscirà dal basamento, ma aspettiamo che sia ritornata al piano


24 - LA HALL OF RECORDS


25 - OSSERVIAMO CON LO SCOUTING ORB


26 - IL TRABOCCHETTO NELLA HALL OF STATUES

TRUCCHI

libro in evidenza potremo accedere al passaggio retrostante che conduce ad una presa d'aria nel Main Office. Abbassiamo la leva che ne apre la grata e avremo trovato un altro secret.
9. Main Office: sulla colonna SO vi è una leva che rivela un passaggio nel muro sud (dal lato opposto del muro è un portatorce ad aprirlo).
10. Front Desk: Sotto il quadro dei comandi una leva scopre una piccola nicchia nel pavimento.

AMBUSH!
(nessun segreto)

EAVESDROPPING
1. Dal cimitero seguiamo il sentiero metallico verso Ovest, fino a che non troveremo una porta da scassinare. Una volta all'interno cerchiamo la leva fra l'intercapedine della porta e la vasca d'acqua.

FIRST SECURITY BANK AND TRUST
1. Nella stanza con l'arpa (secondo piano, est), saliamo sulla piattaforma di legno e cerchiamo una piccola leva alla base del muro.
2. Giriamo la levetta dietro la statua più grande nella Hall of Statues, e si aprirà una porta segreta in una stanza del terzo piano a NE.
Blackmail
1. Tuffiamoci nel fiume dietro l'abitazione nuotiamo verso sud e al termine saliamo la riva a destra. Percorriamo (in piedi) il sentiero esterno alle mura finché non troveremo una roccia a sbarrarci la strada. A questo punto arrampichiamoci sulle rocce a sinistra e dall'altro lato troveremo un piccolo camposanto.
2. Nell'armeria centriamo il bersaglio sopra la porta e troveremo una gas arrow.
3. Nella cappella scocchiamo una freccia nel buco a forma di martello in alto e si aprirà un passaggio sotterraneo (attenzione al'Hammerite Haunts).
4. Nella Dining Room, spegniamo il fuoco nel camino, cerchiamo la leva al suo interno e si sposterà una parte del pavimento.

TRUCCHI

rivelando un passaggio per la sala delle torture (per uscire da qui, giriamo la manovella accanto alla scaletta).
5. Al primo piano del palazzo di Truart, in una stanza a NO, spostiamo il portatorce spento e si aprirà un comparto nel pavimento.
V1.18 6.(no a livello normal) Game room-per far spostare uno dei trofei e prendere la collana dietro di esso: centriamo il bersaglio a livello hard, mentre a livello expert puliamo con una water arrow il tappeto davanti al camino. Obiettivo bonus: "accompagnamo" Truart al piccolo cimitero del secret 1 e "aiutiamolo" nel seppellire il cadavere.

TRUCCHI & SEGRETI

INTERSTATE '82

È un titolo originale e divertente, caratterizzato da sfide all'ultimo sangue su ben 30 auto differenti, ognuna con le sue caratteristiche di velocità, maneggevolezza e armamentario... Per migliorare la già buona longevità usiamo i trucchi di GMC.
Durante il gioco, premiamo ESC, inseriamo uno dei seguenti codici e premiamo ancora ESC per attivare i corrispondenti trucchi.

KISS – distrugge il veicolo selezionato (solo in modalità Singolo Giocatore)
LOVE – uccide tutti i nemici sul radar (solo in modalità Singolo Giocatore)
CUDDLE – la nostra vettura diventa invulnerabile (solo in modalità Singolo Giocatore)
HUGS – renda i nostri amici invulnerabili (solo in modalità Singolo Giocatore)
CARESS – tutte le munizioni
IMLAME – vinciamo automaticamente la missione
SYRUP – blocca l'intelligenza artificiale dei veicoli (solo in modalità Singolo Giocatore)
MRFREEZE – blocca il tempo per tutti
NUKEME – per commettere...suicidioi

Altri trucchi:
Creiamo utilizzando il


27 - IL CORRIDOIO DELLA MANUTENZIONE


29 - LA PORTA DELLA VAULT, BLOCCATA DA UNA SBARRA


28 - LA LOBBY

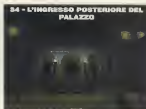
inferiore. Appena ci sarà possibile scendiamo le scale a destra, appostiamoci a destra dietro una colonna e attendiamo il momento opportuno per tramortire la guardia. Imbocchiamo il corridoio della manutenzione dietro le casse a destra (28), e aspettiamoci di incrociare molti piccoli robot-servitori, non allontaniamoci dal passaggio principale, entriamo nel corridoio a destra dopo la prima stanza e proseguiamo. Poco dopo un secondo il corridoio si aprirà in una stanza. Entriamo accucciati e lontani dalla luce, tiriamo una mina al Child of Karras nel locale accanto e, una volta distrutto, apriamo la grata a ovest, spegniamo la luce, ed entriamo nella stanza sull'altro lato. Qui c'è uno strano meccanismo e un pannello di controllo dietro uno sportello Se guardiamo attraverso la grata in alto scopriremo che il grosso meccanismo non è altro che il sistema che blocca la porta della camera blindata (29). Premiamo i pulsanti del pannello di controllo in modo che si trovino tutti nella stessa posizione (es. dalla posizione originaria, contandoli dall'alto in basso, da sinistra a destra 2,5,6); quando si accenderà la spia verde, la porta blindata sarà sbloccata. Torniamo alla stanza del primo piano che porta al basamento e nascondiamoci in un punto non illuminato. Aspettiamo che una guardia esca dalla Great Hall, e passi nel corridoio a sud, quindi attraversiamo in fretta la Great Hall verso ovest, apriamo la porta, usiamo le moss arrow e usciamo dalla doppia porta sud. Spegniamo le torce sotto l'arcata, acquattiamoci e giungiamo di soppiatto (usando il muschio o facendo passi della durata di massimo due- tre secondi) alle spalle del Child of Karras per disattivarlo. Fissiamo una corda al bordo piattaforma ovest del secondo piano, spargiamo del muschio per non farci sentire dalle due guardie e saliamo al piano superiore della guard room. Stordiamo la guardia dietro l'arco e apriamo la porta a nord (salviamo). Qui vi sono due grossi Child of Karras che pattugliano le stanze. Se i due non sono molto distanti l'uno dall'altro e se noi siamo abbastanza veloci, li potremo disattivare subito e insieme, sbucando alle loro spalle quando entreranno nel corridoio a sinistra, altrimenti lasciamo trascorrere un po' di tempo dopo aver disattivato il primo, in modo che l'altro si "rilassi" nuovamente. Eliminati i due Child, superiamo la Dome, occultiamoci nell'ombra del piano inclinato nella stanza accanto alle scale e stordiamo l'arciere di ronda. Dalla cima delle scale saltiamo nell'apertura a sud (30) e prendiamo dalla scrivania dietro la doppia porta la chiave rossa dal tavolo, usiamola per aprire la grata, appostiamoci a sinistra, nell'ombra e togliamo di mezzo un altro arciere. Scendiamo le scale, usciamo a ovest e giriamo a nord (salviamo), spargiamo del muschio sul tratto rumoroso fra noi e le guardie nella Guard Room, stordiamo la più vicina quando sarà di spalle (31), torniamo subito indietro per evitare che scatti l'allarme di una Mechanical Face, ripetiamo con l'altra guardia. Andiamo alla stanza della Vault (32), apriamo la porta a sinistra e abbassiamo la leva che disattiva la Mechanical Face. Entriamo nella camera blindata (33), saliamo con l'ascensore a sinistra e con la scaletta vicino alla lampada fino alla porta 11 apriamola con la Security - deposit box key, prendiamo la registrazione, usciamo dalla Camera blindata, andiamo a sud fino a che non troveremo una porta che conduce all'esterno e che si apre con la chiave rossa. Se dovessimo essere inseguiti scappiamo invece dalla Lobby (ma attenzione ai sistemi di sicurezza nelle stanze vicine)

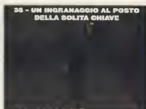

30 - L'APERTURA NELLA PARETE.


31 - LE SENTINELLE NELLA GUARD ROOM.


32 - LA CAMERA BLINDATA


33 - NELLA VAULT, FINALMENTE


34 - L'INGRESSO POSTERIORE DEL PALAZZO

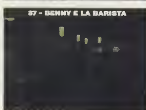

35 - UN INGRANAGGIO AL POSTO DELLA SOLITA CHIAVE

MISSIONE 7: BLACKMAIL

La prima cosa da fare è staccare l'energia al sistema di sicurezza del cancello. Per fare questo dobbiamo arrivare al pannello di controllo che si trova davanti alla seconda casa da sud. Entriamo nell'abitazione accanto a noi passando dalla finestra (stordiamo l'uomo che dorme), usciamo dall'edificio usando quella dal lato opposto e scavalchiamo il muro, camminiamo verso l'acciottolato illuminato restando nell'ombra, eliminiamo la guardia e abbassiamo la leva per togliere la corrente. Andiamo al cancello nord e apriamolo usando la leva sulla destra. Togliamo di mezzo l'arciere, poi, radenti al muro e accucciati, avvioniamoci alla guardia accanto al portone principale e stordiamola. Saliamo nella torretta laterale sud e azioniamo il meccanismo d'apertura del cancello, ma, prima di recarci al palazzo, faremo bene a dare un'occhiata all'interno delle quattro case, stando attenti ai City Watch che sorvegliano il viale e all'abitante che dorme dentro ognuna di esse. Ingrassato il nostro portafoglio varchiamo il cancello principale e nascondiamoci dove l'arco è più buio, a sinistra. Togliamo di mezzo un arciere di ronda, spegniamo le torce accanto alla porta del palazzo per passare non visti davanti alle sentinelle e andiamo a sud. Il nostro obiettivo è l'ingresso sul retro **(34)**. Andando verso est, evitiamo la prima guardia, immune al Blackjack (sentiremmo solo un sonoro "deng" colpendola) ed eliminiamone altre due dopo la seconda porta, arrivati sul retro, prendiamo di spalle la guardia mentre attraversa il ponte e rubiamole la chiave della balconata, apriamo la porta della cucina in modo che i due servitori inizino la conversazione, quindi richiudiamo la porta ed entriamo nel Back Foyer dal lato opposto. All'interno accucciamoci nell'angolo NE, adiacenti alla piscina (non all'interno ne sopra!), e stordiamo le due guardie che, a distanza, passeranno davanti a noi. Non dimentichiamoci di prendere la ruota dentata al fianco di una di esse **(35)**. Ora andiamo a nord, giriamo a sinistra, poi prendiamo il corridoio che va a sud. Fermiamoci prima di passare nel corridoio che collega la cucina alla sala da ballo, per cogliere di sorpresa il domestico che ha l'Estate key (apre le porte di legno del palazzo). Ritorniamo nel lungo corridoio e apriamo la porta che conduce alle scale del secondo piano, usando la Metal Gear sullo strano meccanismo **(36)**. Proseguiamo lungo questa strada. Nascondiamoci nell'oscurità prima di salire le scale, e quando la guardia ci oltrepasserà colpiamola con lo sfollagente. Al piano superiore giriamo a destra, appostiamoci nel primo corridoio a nord, e stordiamo la guardia che passerà andando a ovest; dopo qualche minuto ne arriverà un'altra. Spegniamo la lampada a gas, superiamo la stanza con la sentinella e andiamo alla Game Room. Eliminiamo il Child of Karras (piccolo) con una freccia d'acqua, quindi, costeggiando la parete in senso orario giungiamo dietro la barista, colpiamola e ritiriamoci nell'oscurità. Facciamo poi un largo giro per prendere alle spalle Benny, la guardia ubriaca **(37)**. Usciamo a sud, giriamo a destra e alla fine del corridoio leggiamo il messaggio accanto alla porta meccanica, ora disattiviamo il sistema di sicurezza dell'armeria e della piscina **(38)**: recuperiamo la Silver Gear dal fondo della vasca e torniamo indietro per aprire la porta a ovest. Dirigiamoci verso le scale per il terzo piano, ma prima di salirle dovremo nasconderci per evitare di esser travolti dalle guardie. Raggiungiamo la stanza da letto a nord, usiamo le scale nello stanzino per salire nella soffitta, quindi attraversiamo il tetto e scendiamo la scaletta che porta in una stanza adiacente alla camera di Truart **(39)**. Qui raccogliamo il mazzo di chiavi a terra e la Bronze Gear accanto a una pergamena **(40)**. Torniamo alla scala per il secondo piano, scendiamo e usiamo la Bronze Gear per aprire la porta a ovest, che dà su un corridoio accanto alla rampa che porta al piano inferiore. Usciamo sulla balconata dal Back Foyer, tuffiamoci nel fiume, nuotiamo verso sud e saremo fuori.

GIOCHI COMPUTER

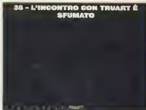

36 - MECCANISMO ANTISCASSO

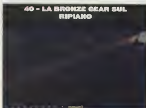

37 - BENNY E LA BARISTA

IL PROSSIMO MESE

Il prossimo mese troveremo la seconda parte della guida a ***Dark Project 2!***


38 - UNA PISCINA BEN SORVEGLIATA


39 - L'INCONTRO CON TRUART È SFUMATO


40 - LA BRONZE GEAR SUL RIPIANO

TRUCCHI

Blocco Note uno dei seguenti file nella cartella principale:

zz_autobahn.cfg - rende tutte la vetture selezionabili in modalità multiplayer
zz_airlift.cfg - modifica la finestra di caricamento delle missioni così possiamo caricare tutte le missioni. È necessario che esista almeno un gioco salvato precedentemente.
zz_creditline.cfg - soldi infiniti per le missioni. Possiamo acquistare tutto ciò che è disponibile.

Alla fine di ogni missione, vedremo una schermata che ci permette di personalizzare la nostra vettura, uscire dal gioco o continuare. Quando arriviamo su questa schermata, premiamo ALT-TAB e torniamo a Windows. Andiamo con Gestione Risorse nella cartella principale di Interstate '82 e troveremo un file chiamato "User", che contiene tutte le informazioni sul veicolo o le armi che abbiamo al momento. Sempre nella cartella principale troviamo la sottocartella "Variant", dove vengono scritte tutte le informazioni relative ai restanti veicoli (comprese la vetture create per le missioni "Instant Action"). A questo punto possiamo cancellare il file "User" e copiare uno dei file della cartella "Variant" nella cartella principale e rinominarlo "User". Tutti i file sono visualizzabili con il Blocco Note
Adesso possiamo premere nuovamente ALT-TAB e selezionare la voce che ci permette di personalizzare la nostra auto. Dovremo trovare la nuova macchina al posto della vecchia.

Infine: possiamo modificare il file "User" con il Blocco Note, e utilizzare le armi che normalmente non potrebbero essere usate su quel tipo di macchina. Inoltre se scegliamo di sostituire un'arma piccola con una più grossa, questa potrebbe non apparire sullo schema della macchina durante il caricamento della missioni, ma sarà poi disponibile durante il gioco.

ATLANTIS II

Viaggi, misteri ed enigmi ci attendono in questa avventura, seguito del primo *Atlantis* targato Cryo e uscito qualche anno fa. Si tratta di un gioco molto bello, ma alcuni degli indovinelli proposti non sono di facile soluzione, soprattutto per i neofiti del genere. Ecco allora la guida completa per risolvere tutti i problemi nel regno di Atlantide.

TRUCCHI

AGE OF WONDERS

***Age of Wonders* è un buon titolo, con una storia ben costruita, particolarmente consigliato agli amanti del genere; elfi, goblin e orchetti ci faranno passare molte ore davanti al monitor...**

Modifichiamo il collegamento all'eseguibile che lancia il gioco e inseriamo la parola chiave "beatrix" sulla riga di comando. Per esempio: "C:\Age of Wonders\aow.exe Beatrix" Durante il gioco premiamo CTRL+SHIFT+C, e sentiremo un breve suono se abbiamo attivato correttamente la modalità trucchi. Poi possiamo inserire i seguenti codici per attivare i corrispondenti trucchi.

gold - per avere 1000 pezzi d'oro
mana - 1000 cristalli di mana
fog - abilita/disabilita la nebbia

La terra dei ghiaccio

Diamo un'occhiata in giro, poi dirigiamoci verso la nave attraccata nella baia.
Saliamo sul ponte della nave e scendiamo per le scale, raccogliamo la pietra triangolare che troviamo sulla botte a sinistra delle scale e proseguiamo oltre la tenda
Parliamo con il guardiano del cristallo che fluttua nell'angolo a destra della stanza, e dopo avergli chiesto chiarimenti sul cristallo, sulla nostra missione e sulle pietre triangolari, spostiamoci di fronte alla scrivania.
Raccogliamo la seconda pietra triangolare ai piedi della scrivania, e poi la terza, sotto l'amaca.
Posizioniamoci di fronte allo strano marchingegno che sembra rappresentare un planetario. Incastniamo la pietra trovata sotto la scrivania nel supporto (il piccolo dentino giallo) al centro in basso (se fosse un orologio sarebbe alle posizionato alle 6.30).

L'Irlanda

Dopo un volo spaziale ci troveremo in una piccola chiesa, situata su un'isoletta verdeggiante. Parliamo con il frate e usciamo dalla stanza. All'interno della chiesa, a destra della porta di uscita, c'è una piccola libreria sulla quale è appoggiato un pezzo di teschio Prendiamolo e usciamo
Una volta usciti dalla chiesa, giriamo a destra e raggiungiamo le capanne.
all'interno della prima prendiamo la brocca nera. Torniamo all'ingresso della chiesa; a sinistra c'è una strana fontana riempiamo la brocca d'acqua e usciamo Imbocchiamo il sentiero che scende fino al mare e parliamo con fratello Finbar. Poi proseguiamo verso sinistra e raggiungiamo lo spazio circondato da pietre prendiamo il forcone e scendiamo lungo il vialetto, proseguendo sempre verso sinistra.
Quando incontreremo un gruppo di pecorelle al pascolo, osserviamo l'intersezione tra i due grandi massi, e troveremo un secondo pezzo di teschio
Continuando a camminare nella stessa direzione, raggiungeremo una locazione con due grandi alberi, e sulla sinistra noteremo la tana di una volpe.
Avviciniamoci (o usiamo il forcone) per allontanarla e continuiamo a camminare Dopo qualche passo, ritorneremo all'inizio del vialetto (infatti ci sarà possibile scorgere fratello Finbar) Scendiamo verso il mare e continuiamo a camminare verso destra: raggiungeremo così delle piccole arnie Appoggiata sull'arnia centrale c'è il terzo pezzo di teschio. Prendiamolo e torniamo davanti alle capanne Ai piedi del pozzo, infatti, la volpe ha fato cadere il quarto pezzo di teschio. Impadroniamoci anche di questo e avviciniamoci alla scala a pioli appoggiata al fianco della chiesa
Giunti in cima al tetto di paglia, noteremo il quinto pezzo del teschio, posto sulla sommità del grande crocifisso Usiamo il forcone per farlo cadere, poi torniamo davanti alla chiesa Prima di entrare, proseguiamo verso destra e osserviamo i segni incisi sul muro della chiesa
Entriamo in chiesa, raccogliamo il pezzo di teschio e parliamo con fratello Finbar.
Chiediamogli delucidazioni sulla fontana che abbiamo notato all'ingresso della chiesa. Dopo che ci avrà risposto, usciamo sul vialetto e seguiamolo verso destra
Entriamo nel tumulo di pietra e incastniamo nel teschio i cinque pezzi che abbiamo trovato Poi parliamo con Ailill e diamogli da bere l'acqua raccolta nella brocca
Dopo aver ascoltato il re Ailill, torniamo nella chiesa e osserviamo il libro sul leggio
Prendiamo la penna e usiamola sulla miniatura della pagina per entrarvi.
Parliamo con l'uomo blu e con il re, poi torniamo di fronte all'uomo blu e giriamo verso destra; proseguiamo verso il muro e clicchiamo sulla scritta "exit"
Usciamo dalla chiesa e raggiungiamo il frate di fronte alla sua capanna, oltre il pozzo
Parliamo con lui dei segni notati sul muro della chiesa e del menhir Dopo che ci avrà dato la chiave, apriamo lo scrigno all'ingresso della sua capanna e prendiamo il coltello e la pergamena
Chiedendo al frate informazioni sulla pergamena, ci indicherà tutti i nomi degli alberi segnati.
Corriamo nel tumulo di pietre e diamo il coltello ad Ailill.
Dopo che Ailill avrà pronunciato le parole magiche, corriamo al muro della chiesa con incisi i segni runici vi sono tre gruppi, composti ognuno da cinque segni, se clicchiamo i segni al centro, verranno cancellati, se li clicchiamo a sinistra, si inclineranno lateralmente
Usiamo il coltello e clicchiamo in questa sequenza sui segni nel blocco in alto,








Riusciremo a evitare tutte le insidie di *Atlantis II*?

clicchiamo due volte sull'estremità destra del quarto segno (i segni si inclinano a sinistra la prima volta, poi si raddrizzano e scompaiono i segmenti a destra); poi cancelliamo gli ultimi tre segni dal basso; nel blocco centrale, clicchiamo una volta sull'estremità destra del quarto segno, in modo che tutti e cinque i segni siamo obliqui verso sinistra; nel blocco in basso, cancelliamo tutti i cinque segni partendo dal basso.
Non appena si sposterà il muro, prendiamo il bastone e raggiungiamo il tumulo di pietra. Sulla destra, noteremo un menhir con l'incisione di un cavallo. Usiamo il bastone sul menhir e liberiamo il cavallo. Ora dobbiamo cercare di montarvi sopra se lo seguiamo verso il sentiero a sud che passa davanti agli alveari, potremo bloccargli il passaggio e fermarlo non appena arriva. Per catturarlo, basterà cliccarci sopra.
Scendiamo nella spiaggetta vicina, e lasciamo libero il cavallo nella laguna: non appena verrà a contatto con l'acqua, il cavallo si trasformerà in un purosangue vero! Montiamo sul cavallo e lasciamoci guidare fino all'isola deserta

L'isola deserta

Raggiungiamo lo strano tipo rannicchiato sul ramo e cerchiamo di parlargli... noteremo che il poveretto non sa far altro che cinguettare amabilmente! Dopo la sua cinguettata, potremo scegliere tra cinque icone rappresentanti diversi uccelletti: solo uno di questi però, emetterà un cinguettio che prosegue la melodia dell'uomo! Dobbiamo perciò scegliere, per ogni domanda (riguardante lui, il cavallo bianco e Ailill) l'uccellino corrispondente
Purtroppo la sequenza di uccellini cambia ogni volta, perciò non è possibile indicare quella giusta, ma con molto orecchio e infinita pazienza, si riuscirà a risolvere l'indovinello.
Appoggiando il puntatore del mouse sul disegno dell'uccellino, potremo sentire il cinguettio che gli corrisponde e cercare così di capire se il tono della sua melodia è uguale a quello emesso dall'uomo. Se cliccheremo sull'uccellino giusto, l'uomo emetterà un brevissimo cinguettio amichevole, se sbaglieremo, sentiremo un cinguettio di tono molto basso.
Non appena avremo trovato la giusta sequenza di uccellini, l'uomo scenderà dall'albero. Chiediamogli della torre di vetro e mostriamoci propensi a rimanere sull'isola: piuttosto che sbarazzarsi di noi, ci regalerà un asta divinatona, che ci aiuterà nella ricerca della torre!
Poi parliamogli di Ailill e chiediamogli come è diventato un merlo.
Spostiamoci nello spiazzo circondato dalle rovine delle mura e voltandoci verso nord-est, cerchiamo il piccolo buco nel terreno e puntiamo l'asta divinatona.
Quando il pozzo sarà sbucato dal terreno, tuffiamoci e nuotiamo verso il fondo, finché incominceremo a intravedere la torre di vetro; il passaggio ci sarà però impedito da un gigantesco serpente! Risaliamo fino alla superficie e parliamo con Fintan.
Pare che solo la dolce figliola dell'uomo in blu, Airmid ci possa aiutare!
Montiamo a cavallo e torniamo in Irlanda
Corriamo in chiesa e posizioniamoci di fronte al leggio; usiamo la penna sul re in rosso e poi sulla colonna sottile al centro
Una volta entrati nel libro, parliamo con l'uomo in blu e chiediamogli del poeta, di sua figlia (momentaneamente trasformata in statua), e della torre di vetro, fino a esaurire tutte le opzioni di dialogo; poi raggiungiamo il re seduto sul trono e prendiamo la spada. Il sovrano ci avviserà che solo la sua mano unita alla sua spada è invincibile!
Usciamo dal libro (guardando l'uomo in blu, giriamoci verso destra e perseguiamo dritti fino alla scritta "exit" sul muro) ed entriamo nel tumulo di pietre per parlare con Ailill.
Chiediamogli del poeta e dell'ira della dea Aire, che trasformò Airmid in statua, poi torniamo verso la chiesa e parliamo con il fratello più anziano, che si trova ancora seduto di fronte alla sua capanna.
Chiediamogli cosa si ricorda del sole vecchio di cui ha fatto cenno Ailill, e



TRUCCHI

explore – abilita l'esplorazione
spells – conclude la ricerca di tutte le parole magiche
win – per vincere subito il livello
lose – per perdere il livello
freemove – modalità "Free"
towns – prendiamo possesso di tutte le città indipendenti
research – ricerca tutte le magie
ah teer – per partire con tutte le magie e con oro extra

MESSIAH
Longevità, ottima grafica e... un cherubino fanno di *Messiah* un titolo divertente, originale e di sicuro successo. La base del gioco è la possessione, con la quale potremo passare di corpo in corpo e risolvere gli enigmi.
Durante il gioco, premiamo ESACAPE, poi digitiamo i seguenti codici (non troppo velocemente, né lentamente, senza fare pause):

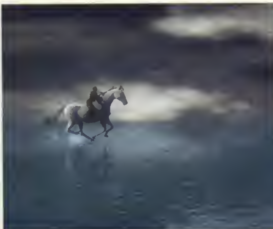
ucantkilme – invincibilità (solo per Bob, non per Host)
fleshnblood – disattiva invincibilità
braindaad – disabilita intelligenza artificiale
einstein – attiva intelligenza artificiale
icantsee – disattiva visione intelligente
icanseeu – attiva visione intelligente
freezecam – blocca la

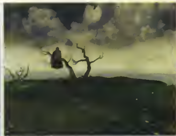
TRUCCHI

telecamera
thawcam – cambia la telecamera
toohardforme – termina la partita in corso
charwireon – abilita il *wireframe* per i personaggi
charwireoff – disabilita il *wireframe* per i personaggi
worldwireon – abilita il *wireframe* per l'ambiente
worldwireoff - disabilita il *wireframe* per l'ambiente

Con i prossimi codici possiamo far riapparire più o meno tutti gli oggetti presenti nel gioco.

gamespot - munizioni
voodooextreme - bazooka
softwarebuys - granate
weldme - torcia
buzzbuzz – sega elettrica
boomstick - pistola
rapidfire - mitragliatrice
slicendice - Maimer
lightmeup – torrette difensive
cooloff – pistola Pak
bigbang - bazooka
coolfx - laser
stickaround – arpione a propulsione
illbeback - munizioni
getsome - granate
icop – poliziotto
mcop - poliziotto
hcop - poliziotto
rcop – poliziotto in assetto da rivolta
guncmndr – pistola Commander
incharge - domina
mynightmare - Behemoth
cantseemyface - saldatore
workinman – tecnico





prendiamo la croce di Brigida che ci darà il vecchio frate.
Entriamo in chiesa e osserviamo l'arazzo: incastriamo la croce nel cielo a destra della torre più alta. Nell'angolo destro della chiesa comparirà la dea Aine. Parliamo con lei ed esauriamo tutti gli argomenti a disposizione, poi torniamo nel libro.
Parliamo con Airmid, che ora non è più una statua, finché ci svelerà che l'unico modo per aiutarci è avere il suo amuleto, ovviamente andato perso!
Usciamo dal libro e osserviamo la miniatura: usiamo la penna sul disegno della statua marrone a sinistra, e appena apparirà il salmone tra le braccia della statua, rientriamo nel libro!
Parliamo con Airmid e prendiamo l'amuleto che ci regalerà. Corriamo all'isola deserta e rituffiamoci nel pozzo; grazie all'amuleto riusciremo ad allontanare il gigantesco serpente e prendere la torre di vetro.
Torniamo nel libro e diamo la torre di vetro al padre di Airmid, che la renderà un pochino più fragile grazie a qualche parola magica. Ora non ci resta che usare la spada e sbriciolare il vetro che contiene la mano d'argento del re.
Corriamo dal sovrano e diamogli la mano e la spada che gli spettano, poi usciamo dal libro e dalla chiesa.

La nave

Ritornati nella nave parliamo con il guardiano del cristallo, poi avviciniamoci al marchingegno simile al planetario e incastriamo la seconda pietra nel dentino successivo a quello occupato dalla prima pietra, in senso orario.

Il regno maya

Dopo il consueto viaggio virtuale, ci incarneremo in un giovane maya, e qui comincia la seconda parte della nostra avventura.
Saliamo in cima al tempio alla nostra destra; noteremo un altare (sopra vi è incisa la costellazione del carro maggiore, che dobbiamo memorizzare!), un monolito e delle scale che scendono all'interno del tempio. Osserviamo il monolito e raccogliamo la piastrella scura che si staccherà dalla base della pietra, poi scendiamo per le scale.
Giriamo per la piramide e quando incontriamo la guardia, parliamogli: ci darà un piccolo indizio.
Usciamo dalla piramide e raggiungiamo quella sul lato opposto; parliamo con il principe e il sacerdote, poi voltiamoci. Alle nostre spalle, sulla destra, c'è una piccola porta che conduce alle stanze del re.
Parliamo con la sacerdotessa e prendiamo le bende, poi entriamo subito nella stanza successiva, al cospetto del re.
Diamogli subito le bende e dopo il rito sacrificale parliamo con il saggio, con il re e sua figlia.
Mentre usciamo dalla stanza, il re ci darà le bende insanguinate da riportare alla sacerdotessa nella stanza adiacente. Dopo il rito, chiacchieriamo con la sacerdotessa fino a esaurire tutti gli argomenti. Verremo così teletrasportati nel regno dei morti!
Parliamo con il pipistrello e chiediamogli come trovare Tezcatlipoca e Quetzalcoatl.
Dopo aver esaurito tutti gli argomenti con il dio pipistrello, clicchiamo sul piedistallo del trespolo e torniamo dalla sacerdotessa.
Usciamo dalla piramide e torniamo in cima a quella sul lato opposto. Scendiamo per le scale e proseguiamo verso nord, poi giriamo a destra. Sul muro in fondo, di fronte a noi, troveremo il puzzle del giaguaro. Prendiamo 4 biglie dalla vaschetta di sinistra e incastriamole nell'ultima fila in basso dell'ultimo rettangolo dal basso. Poi prendiamo uno stecco dalla vaschetta di destra e posizioniamolo sopra le 4 biglie incastrate; infine prendiamo le 4 biglie incastrate nel puzzle e spostiamole una riga sopra.
Ora che abbiamo risolto il puzzle, giriamoci verso destra, proseguiamo dritti e parliamo con il guardiano. Nel vederci arrivare, questi si sposterà e ci permetterà di scendere per le scale fino al piano inferiore.
Giriamo a destra e proseguiamo fino a trovare un secondo puzzle, quello del serpente, similissimo al precedente.
Prendiamo 4 biglie dalla vaschetta di sinistra, e incastriamole nell'ultima file del secondo rettangolo dal basso, poi prendiamo un'altra biglia dalla vaschetta e posizioniamola nell'ultima fila dell'ultimo rettangolo dal basso. Camminiamo lungo il corridoio alle nostre spalle, parliamo con la guardia, e scendiamo per le scale.
Proseguiamo lungo il corridoio, poi premiamo il bottone vicino alla fiaccola ed entriamo nella porta segreta.
Sul basamento della statua noteremo un terzo puzzle, quello del coccodrillo, questa volta dobbiamo posizionare le biglie e le stecche in questo modo:
prendiamo 1 biglia e posizioniamola nel mezzo dell'ultima riga in basso del quarto rettangolo dall'alto; prendiamo uno stecco e incastriamolo nell'ultima riga in basso del terzo rettangolo dall'alto, prendiamo 3 biglie dalla vaschetta di sinistra e posizioniamole nella seconda riga dal basso del terzo rettangolo dall'alto, poi mettiamo tre stecche nelle ultime 3 righe dal basso del secondo rettangolo dall'alto, infine mettiamo 1 biglia nel mezzo della prima riga dall'alto, del secondo rettangolo



dall'alto. Dopo aver terminato il puzzle, prendiamo la pietra di ossidiana e spostiamoci davanti al muro opposto a quello dal quale siamo entrati.
Incastriamo le due pietre di ossidiana nei buchi ai lati della porta segreta, poi riprendiamole prima di oltrepassare la porta.
Raggiungiamo la seconda piramide, parliamo con la sacerdotessa e clicchiamo sul pipistrello appollaiato alla sua destra.
Ora che siamo nuovamente nel regno dei morti, parliamo con il dio pipistrello e prendiamo il sentiero di sinistra fino a che noteremo un piccolo puzzle per terra: il puzzle rappresenta una giungla e nell'angolo in basso a sinistra c'è un piccolo omino, che aspetta solo che noi gli ricostruiamo il passaggio per poter far comparire il ponte dell'arcobaleno. Per ricostruire la strada, dobbiamo spostare i tasselli in questo modo (consideriamo il quadrato come fosse un po' più ruotato verso destra, chiameremo con le lettere A, B e C le colonne da sinistra a destra, mentre numereremo da 1 a 3 le righe dall'alto al basso):
A1 al posto di A2
B2 al posto di A1, poi cliccando sul tasto destro del mouse, ruotiamo il tassello 3 volte
C1 al posto di B1
B3 al posto di C1; poi cliccando sul tasto destro del mouse, ruotiamo il tassello 1 volta
C2 al posto di C3; poi cliccando sul tasto destro del mouse, ruotiamo il tassello 3 volte
cliccando sul tasto destro del mouse, ruotiamo il tassello C2 per 2 volte
cliccando sul tasto destro del mouse, ruotiamo il tassello B3 per 2 volte
cliccando sul tasto destro del mouse, ruotiamo il tassello B2 per 1 volta
ora clicchiamo sul tassello A3, e facciamo correre l'omino: dopo che avrà concluso il suo giro, e avrà oltrepassato il ponte dell'arcobaleno, ci troveremo dall'altra parte del fiume.
Passiamo attraverso i due alberi e seguiamo il sentiero dirigendoci verso il fungo gigante; al primo bivio seguiamo verso destra, e appena giunti vicino al cespuglio con le foglie rosse, osserviamo per terra alla nostra sinistra: noteremo una piccola stellina! Prendiamola e incominciamo a girare per la giungla... dobbiamo trovarne altre sei!!
Le sette stelline sono chiare e sono sempre per terra, non è difficile trovarle, ma bisogna girare tutte le locazioni della giungla! Dopo la prima vicino al cespuglio rosso, torniamo al bivio prima del cespuglio e proseguiamo a sinistra: vicino al fungo a chiazze viola ce n'è un'altra. Dalla locazione degli alberi, spostiamoci verso destra e ne troveremo una terza, poi ancora a est e raccoglieremo la quarta. La quinta è nella stradina oltre la locazione che abbiamo appena lasciato, dove ci sono i funghi con le chiazze rosse. Torniamo al bivio prima del cespuglio rosso: se proseguiamo verso sinistra e oltrepassiamo i funghi viola, troveremo un cespuglio di foglie marroni: per terra troveremo la sesta. L'ultima stellina, infine, è nella locazione a nord e poi a est, partendo lasciandoci alle spalle il cespuglio marrone.
Ora torniamo al bivio precedente quest'ultima locazione, ma questa volta prendiamo il sentiero a ovest e raggiungiamo la sponda del fiume, qui vi sono due pietre rettangolari.
Incastriamo la zampa di ossidiana nella pietra verticale, poi posizioniamo le sette stelline nella seconda pietra, così da formare la costellazione del carro maggiore, la stessa che abbiamo notato incisa sull'altare della piramide maya.
Dopo che la statua sarà comparsa dalla terra, incastriamo la seconda zampa di ossidiana nel buco in basso a sinistra e parliamo con il dio giaguaro. Poi parliamo con il dio serpente, che ci donerà una piuma che servirà a proteggerci.
Torniamo alla canoa, attraccata sulla sponda del fiume alle spalle degli alberi, e pagaiamo verso sinistra fino a raggiungere un ansa del fiume, a destra, dove è possibile scendere. Avviciniamoci agli alberi tra i quali si estende una gigantesca ragnatela.
Giriamo intorno all'albero di destra e arrampichiamoci, così saremo più o meno sopra alla ragnatela, di fronte al ragno.
Camminiamo lungo il bordo della ragnatela e, dopo aver oltrepassato il pezzo di ragnatela rotto, incamminiamoci verso il centro. Così facendo il ragno ci inseguirà, perciò giriamoci immediatamente e ritorniamo sui nostri passi, mentre il ragno continua a inseguirci. Dirigiamoci verso il centro della ragnatela e prendiamo il bruco, il ragno, non potendo attraversare la ragnatela, rotta in quel punto, non riuscirà a raggiungerci. Scendiamo dalla ragnatela molto, molto in fretta!
Risaliamo nuovamente e, come prima, arriviamo fino al lato sinistro della ragnatela rotta, un passo verso il centro, e quando il ragno ci inseguirà, torniamo indietro e passiamo sul lato destra della ragnatela rotta: voltandoci noteremo che i ragni che ci inseguono sono due! Ora dobbiamo correre sul bordo della ragnatela cercando di lasciarci gli insettacci alle spalle, e correre fino al centro. Prendiamo la cavalletta e scendiamo dalla ragnatela. Se i ragni riescono a catturarci dovremo ricominciare tutto dall'inizio!
Torniamo alla canoa e proseguiamo fino all'ansa del fiume dove si intravedono due cespugli. Qui troveremo una grossa rana che ci regalerà qualche ghiotta informazione in cambio di qualche succulenta pietanza: una cavalletta e un bruco possono andare benone!
Dopo aver chiacchierato con la rana, torniamo alla ragnatela. Questa volta abbiamo irritato davvero tutta la famiglia, infatti ci sta aspettando la cara mammina dei due ragnetti incontrati prima! Spostiamoci




Enigmi di tutti i tipi a ogni angolo...

TRUCCHI

egghead - scienziato
glowstick – tecnico con tuta antiradiazioni
heydoc-medico
smellyguy - personaggio
nohygiene - personaggio
idontdance - personaggio
scumbucket - personaggio
chotling - nano
fungirl - ragazza
workit - Prost 1
mansdream - Prost 2
specialguy - impiccato
averagejoe – abitante maschio 1
averagejack – abitante maschio 2
averagejohn - abitante maschio 3
janeplain – abitante femmina 1
jiliplain – abitante femmina 2
femfatale – ragazza sub 1
nastyone – ragazza sub 2
varmint - topo
bestfriend - barman
bringmeadrink - cameriera
bustamove – danzatrice 1
cutarug – danzatrice 2
mixalot - DJ
tophat - protettore
onsteroids - Behemoth
keepmecompany - accompagnatore
letmein - buttafuori

ABOMINATION: THE NEMESIS PROJECT
Una malattia, provocata da un virus di origine sconosciuta, provoca alterazioni devastanti nel patrimonio genetico... Chi può salvarci?
Il Progetto Nemesis: un gruppo di uomini coraggiosi che avremo l'onore di comandare.

Premiamo INVIO poi inseriamo i seguenti codici per abilitare i corrispondenti trucchi:

autowin – per vincere istantaneamente
dolemite – i soldati diventano invincibili
paul haney sees all – mostra i soldati nemici
toggle bottombar – cambia la barra comandi in basso
set_campaign XXX – per selezionare la missione, al posto di XXX mettiamo uno dei seguenti nomi

TRUCCHI

Angola_tutorial
Angola
Romania
Kola
Caribbean
Kola_2
Ecuador
Peru
Angola_2

Interessante questo trucco: andiamo nel menu multigiocatore, attiviamo il gioco e ospitiamo una nuova partita. Naturalmente il programma non troverà nessuna connessione (non dobbiamo essere connessi). Proviamo poi a cambiare i parametri del gioco, e vedremo apparire un nuovo menu, che permette di avere munizioni infinite. Lanciamo ancora il gioco multigiocatore e poi usciamo. Carichiamo una vecchia partita o iniziamone una nuova a dovremmo adesso avere munizioni infinite (a infinite granate). Possiamo ripetere queste operazioni tutte le volte che carichiamo il gioco.

CODENAME EAGLE
Un titolo non eccezionale, basato su un'idea buona ma non ben realizzata. GMC spera di dare un po' di vita a questo titolo con questi trucchi.
Premiamo ALT+S durante il gioco, poi digitiamo i seguenti codici:

codenamegod – abilita l'invincibilità
weaponmaster – abilita tutte le armi
armorgod – porta l'armatura al 200%

CRUSADERS OF MIGHT&MAGIC
Anche questo titolo non è molto originale, e sul numero di Marzo di GMC ha meritato 5. Comunque Drake, il protagonista, dovrà affrontare una lunga serie di enigmi a nemici, primo fra tutti Necros, il Negromante, per giungere alla fine.
Premiamo INVIO durante il gioco a inseriamo i seguenti

sul lato sinistro della ragnatela rotta, e facciamoci seguire. Corriamo verso il centro della ragnatela e, appena abbiamo distanziato il ragno, posizioniamo la piuma all'incrocio immediatamente alle nostre spalle, così da bloccare il ragno e obbligarlo a perdere tempo facendo il giro della ragnatela per raggiungerci. Prendiamo la spada e non appena la mamma-ragno si avvicina, colpiamola con la spada e prendiamo i teschi. Ricordiamoci che la mamma-ragno non muore, ma rimane solo stordita per poco tempo, quindi dobbiamo essere velocissimi! Inoltre, rispetto ai ragnetti precedenti, corre molto, molto più veloce!
Raggiungiamo la canoa e torniamo alla statua del dio serpente. Diamogli i teschi e dopo che li avrà riempiti di sangue torniamo dal dio pipistrello. Il teschio pieno di sangue del dio serpente si chiama chulel: domandiamo al pipistrellino qualcosa di più su questo rito, poi cliccando sul piedistallo, torneremo nella terra dei Maya, dove il re attende il chulel.
Assistiamo al rito del chulel, e dopo che le guerre e le carestie saranno scongiurate e che sui templi maya tornerà l'arcobaleno, prendiamo la pietra triangolare regalataci dalla sacerdotessa e torniamo sulla nave!

La nave
Parliamo con il guardiano del cristallo, poi incastriamo la terza pietra triangolare nel dentino successivo (in senso orario) a quello che ci teletrasportò nella terra dei Maya. E così raggiungeremo ..

La Cina
Voltiamoci e scendiamo per le scale: giunti vicino al gong raccogliamo il batacchio, poi dirigiamoci verso l'uscita e osserviamo l'ombra che impedisce il passaggio attraverso la porta. Torniamo di fronte al santuario e parliamo con il vecchio maestro alla sinistra della costruzione. Saliamo per le scale e invece di attraversare la porta, giriamo a destra e proseguiamo fino all'angolo, poi svoltiamo a sinistra. Parliamo con il ragazzo, poi entriamo nel santuario. Parliamo con il maestro nella prima stanza a sinistra, poi proseguiamo lungo il corridoio e ascoltiamo il ragazzo che sembra farneticare strane meditazioni, finché non ripeterà la stessa frase. Torniamo dal maestro della prima stanza e chiediamogli del ragazzo che medita.
Ora usciamo dal santuario e parliamo con il saggio: dopo qualche domanda, questi ci inviterà nella stanza del dragone, ovvero quella opposta alla stanza del meditatore. Una volta entrati, parliamo col saggio e prendiamo i due oggetti magici che ci darà: la tartaruga e il medaglione intagliato.
Avviciniamoci al pozzo e noteremo che la corona esterna si può ruotare, e vi sono incisi 4 simboli: quello rosso è la montagna, quello giallo la pagoda, quello verde la pianura e quello bianco il fiume. Posizioniamola in modo che il segno rosso sia in alto e quello giallo a destra, poi mettiamo la tartaruga nel centro del pozzo. Parliamo con il saggio e facciamoci spiegare la strada da percorrere per raggiungere la casa delle tigre. Grazie alle sue indicazioni, cammineremo lungo il percorso giallo segnato per terra intorno al pozzo.
Ora che siamo di fronte al pozzo, giriamoci verso sinistra e facciamo 2 passi avanti verso il muro con la finestra. Giriamo di 90° a sinistra e facciamo 1 passo avanti. Girando di 180° a destra, noteremo che la finestra è ora alla nostra sinistra, e se osserviamo per terra ci accorgeremo di essere all'inizio del sentiero giallo! Parliamo con il vecchio maestro e chiediamogli come continuare il percorso. Rigiriamoci in modo da avere la finestra sempre sulla sinistra e che la nostra direzione sia parallela a quella del muro, poi facciamo 1 passo avanti e parliamo con il vecchio saggio. Ora proseguiamo in questo modo:
giriamo di 90° gradi a destra e facciamo 1 passo avanti
giriamo di 90° gradi a destra e facciamo 1 passo avanti
giriamo di 90° gradi a sinistra e facciamo 1 passo avanti
giriamo di 90° gradi a sinistra e facciamo 1 passo avanti
giriamo di 90° gradi a sinistra e facciamo 1 passo avanti
giriamo di 90° gradi a destra e facciamo 1 passo avanti
ora il vecchio ci dirà che dobbiamo raggiungere la porta del dragone, quindi facciamo 2 passi verso il muro di fronte e si aprirà una passaggio segreto!
A sinistra della vasca c'è uno scrigno che ne contiene altri tre; dentro all'ultimo c'è una piccola bacchetta per accendere le candele brucia-incenso. Posizioniamoci al centro del quadrato di avorio circondato dalle candele e accendiamole nelle sequenza corretta: rosso, verde, viola, giallo.
Ora saremo diventati piccolini, tanto che se ci avviciniamo alla vasca noteremo che ci sarà possibile entrarvi!
Percorriamo il ponte fino al bivio, poi giriamoci verso sinistra e prendiamo le 5 statuine e la borsa dei soldi. Torniamo al quadrato di avorio e usciamo: se lo osserviamo dall'alto, noteremo dei disegni. Dobbiamo posizionare le 5 statuine nel giusto ordine sul quadrato d'avorio: guardando la vasca mettiamo la statuina con i due secchi a destra, quella con l'ascia a sinistra e la borsa dei soldi nel mezzo, giriamoci verso il muro, sul lato opposto del quadrato, e posizioniamo la statuina con il martello a destra e quella con il bastone a sinistra. Infine appoggiamo la statuina con la pentola nel centro del quadrato, tra la statuina con i due secchi e quella con il martello.
A questo punto entriamo nella vasca e, una volta rimpiccioliti, noteremo che le statuine si sono animate (se le abbiamo messe nella giusta posizione). Prendiamo i soldi e parliamo con i cinque personaggi: in cambio di una moneta ci daranno un disco ciascuno!


Poteva mancare la piramide?



Entriamo nella vasca e torniamo al marchingegno vicino al quale abbiamo trovato le statuine ora dobbiamo incastrare (da sinistra a destra) i dischi in questo ordine
quello con il disegno della montagna, quello marrone scuro con un quadrato nel centro, quello grigio con disegnata la paglia, quello di legno chiaro e infine quello nero con il dragone
Il meccanismo farà calare il ponte, ma non del tutto per poterlo attraversare dobbiamo nuovamente posizionare i dischi, questa volta in questa sequenza: quello grigio con disegnata la paglia, quello nero con il dragone, quello marrone scuro con un quadrato nel centro, quello di legno chiaro e quello con il disegno della montagna Ora che il ponte è totalmente abbassato, possiamo arrivare alla costruzione in fondo al sentiero
Spostiamo la freccia in modo tale che indichi il cacciatore (basta cliccare sul cacciatore per spostarla) poi entriamo e raggiungiamo il pontile Saliamo sul dragone rosso e giriamoci verso sinistra. Prima della tenda rossa che porta alla cabina di pilotaggio, noteremo sul muro a sinistra un pannello: lo scopo è quello di muovere le nuvolette nella parte inferiore del pannello in modo che siano tutte in alto Per fare questo clicchiamo, nel pannello superiore, questa sequenza (prima di cliccare sulla nuvoletta, aspettiamo che il serpente abbia finito il suo giro!). serpente, 3 volte la nuvola a destra, 1 volta la nuvola a sinistra, 1 volta la nuvola a destra; 1 volta la nuvola a sinistra
Ora che le nuvolette del riquadro inferiore sono tutte alzate, prendiamo la perla nascosta nella nicchia sotto l'ultima nuvoletta a destra. Oltrepassiamo le tende rosse e infiliamo la perla nella vaschetta d'oro, sul muro alla nostra sinistra.
Dopo un lungo volo verso un'isoletta misteriosa a bordo del dragone rosso, attraccheremo davanti a una pagoda cerchiamo di entrare dalla porta, per tre volte, e finalmente comparirà il grande maestro Tan Parliamo con lui e dopo che ci avrà aperto la porta rossa sul lato destro della pagoda, chiediamogli ancora qualche informazione sul fungo dell'immortalità e sull'ombra
Non ci resta che andare all'inferno!!
Una volta entrati dalla porta rossa, parliamo con il guardiano e prendiamo il modulo da timbrare "debitamente" Ora non ci resta che trovare la ragazza-volpe che ci aspetta nel labirinto, infatti, spostando la freccia sul cacciatore della porta d'oro, le abbiamo salvato la vita (questo significa che se non lo abbiamo fatto dobbiamo tornare indietro, fino al portone d'oro e spostarla!) Sentendosi estremamente in debito nei nostri confronti, ci regalerà un ventaglio sul quale sono rappresentati, nel giusto ordine, i timbri necessari per completare il modulo Ricordiamoci che il timbro non corrisponde all'animale che lo appone (per esempio: il timbro che ci farà il guardiano-coniglio ha la forma di un cavallo, mentre il timbro arancione è quello che corrisponde al guardiano-doberman!) e che in una locazione troveremo una scalinata, che ci permette di camminare sul soffitto e incontrare altri guardiani Purtroppo la sequenza giusta cambia ogni partita! Il quiz non è assolutamente difficile, ma ci farà perdere un po' di tempo il dover collegare i guardiani con lo stampo giusto, così da farci timbrare la sequenza esatta Ogni tre stampi sbagliati, dovremo tornare dal guardiano all'ingresso e farci dare un modulo bianco per iniziare di nuovo
Quando avremo il modulo con i tre stampi uguali a quelli sul ventaglio e nello stesso ordine, torniamo dal guardiano all'ingresso e diamogli il modulo timbrato "debitamente" Prendiamo il meritato fungo dell'immortalità, usciamo dall'inferno e, dopo aver parlato con Tan, diamogli il fungo
A questo punto il maestro ci regalerà una lanterna, e noi dobbiamo correre dal vecchio saggio per eliminare l'ombra
Entriamo nel dragone rosso, oltrepassiamo le tende e prendiamo la perla dalla vaschetta d'oro sul muro, per poi riporvela nuovamente
Questo secondo viaggio ci riporterà al portone d'oro Oltrepassiamolo e torniamo nella stanza del quadrato di avorio e da qui oltre il passaggio segreto ora che siamo di nuovo nella stanza del dragone con il pozzo, usciamo dalla porta e osserviamo l'ombra sgretolarsi alla luce della lanterna. Prima di tornare alla nave, il vecchio saggio ci porterà un regalo da parte della ragazza-volpe una pietra triangolare!

IL PRIMO VIAGGIO SPAZIALE

Questa volta non dobbiamo incastrare il triangolo successivo, ma cliccare sul triangolo in basso e farci nuovamente teletrasportare in Irlanda. Raggiungiamo il cavallo sulla spiaggia e corriamo all'isola deserta dell'uomo-uccello Appoggiamo la sfera sull'albero morto a sinistra e, non appena le venature diventeranno rosse, premiamo sulla sfera. Il nostro breve tour spaziale si concluderà cliccando nuovamente sulla terra
Montiamo a cavallo e torniamo in Irlanda, entriamo nella chiesetta e tocchiamo l'acqua che sgorga dalla testa di pietra di Aine. saremo così teletrasportati sulla nave.

IL SECONDO VIAGGIO SPAZIALE

Ora dobbiamo fare lo stesso viaggio, ma questa volta partendo dalla terra maya: posizioniamoci davanti alla scalinata della piramide del re e sovrapponiamo la sfera ai rami dell'albero a destra Quando le venature diventeranno rosse, premiamo sulla sfera Torniamo sulla terra, saliamo in cima alla piramide opposta (quella in cima alla quale abbiamo notato l'altare) e clicchiamo sulla coppa di fuoco a destra, per tornare alla nave

IL TERZO VIAGGIO SPAZIALE

Esattamente come fatto finora, clicchiamo sul triangolo di pietra che ci ha





TRUCCHI

codici, premettendo a tutti i codici (tranne l'ultimo) il segno meno (-):

EMBIGGENME – invincibilità
CRAZYGUY – abilita tutte le magie e la mana
WHOAH – per volare!
UBERLOAD – salta in un livello a caso
SHOWFPS – mostra il *framerate*
CALCFPS – calcola il *framerate*
DEBUG – mostra le informazioni di debug
BOUNDINGBOX – disegna rettangoli intorno agli oggetti
3DNOW! – abilita il supporto per le estensioni 3DNow! di AMD
CSWIRE – abilita/disabilita il paesaggio

DELTA FORCE 2
Un reparto militare composto da uomini scelti e addestrati sia nell'uso delle armi che nel corpo e corpo. Dovremo guidare il nostro reparto all'assalto, in operazioni di stampo militare (infiltrazioni in basi, recupero ostaggi, guerra ai terroristi...) e uscirne vincitori.
Durante il gioco premiamo la tilde (~) per far apparire la console, e inseriamo poi i codici. (se non funzionasse la tilde proviamo il tasto "\" o il tasto ESCAPE o il tasto "ò" per attivare la console)

THETROOPER - invincibilità
SUNANDSTEEL - ricarica le munizioni
DIEWITHYOURBOOTSON – munizioni infinite
STILLLIFE – invisibilità
REVELATIONS – otto colpi di artiglieria
YOU'VE GOT PROBLEMS - inseriamo questo codice e cambiamo la telecamera fino ad avere la visione in terza persona, per vedere cosa succede...

DESCENT 3
***Descent 3* è uno dei migliori sparatutto nello spazio, e riprende, migliorandole, le caratteristiche dei primi due titoli. Più enigmi, più giocabilità, missioni più**

TRUCCHI

complete e articolate. Inseriamo questi codici durante il gioco per abilitare i corrispondenti trucchi:

IVEGOTIT – abilita tutte le armi, l'energia, gli scudi
BURGERGOD – invincibilità
TREESQUID – mappa completa
MORECLANG – cambia livello
DEADOFNIGHT – distrugge tutti i nemici
TESTICUS - scudo
FRAMETIME – mostra il *framerate*
BYEBYEMONKEY – visione da dietro
SHANANIGANS – modifica le texture
TUBERACER - 210 punti di danno
TELETUBBIES – modifica il sole
GOWINGNUT – diminuisce l'energia e gli scudi
DEADMANWALKING – livello segreto
SHANANIGANS – questo codice abilita la modalità *Cool Texture*, che modifica tutte le texture, a caso. Per disabilitarlo è sufficiente re-inserirlo.

teletrasportati in Cina. Entriamo nel santuario e raggiungiamo la stanza del dragone. Dobbiamo oltrepassare il passaggio segreto ed entrare nel piccolo regno delle statuine. Non appena raggiungeremo il portone d'oro, sovrapponiamo sulla porta di sinistra la sfera e non appena le venature diventeranno rosse, premiamo sulla sfera. Per tornare alla nave, dobbiamo suonare con il batacchio il gong all'ingresso del santuario.

Il quarto viaggio spaziale

Questa volta giriamoci verso le tende e saliamo per le scale. Giriamoci di nuovo e osserviamo la prua della nave: posizioniamo la sfera davanti a noi e quando le venature diventeranno rosse, premiamo sulla sfera. Dirigiamoci verso la stella luminosissima, poi giriamo un pochino sulla destra e proseguiamo di nuovo in direzione della stella luminosa. A questo punto ci troveremo in mezzo a una nebulosa. Clicchiamo sui vapori di color marrone-verde, poi dirigiamoci verso il pianeta giallo (non più verso la stella luminosa) e, infine, raggiungiamo la luna che si vede in lontananza. Ora la nostra sfera si sarà trasformata in un cristallo! Torniamo sulla terra, nella nostra nave.

La nave

Posizioniamo le ultime tre pietre triangolari (prendendole da sinistra a destra dall'inventario) nel planetario in senso orario, partendo dall'ultima pietra incastrata (quella che ci ha teletrasportato in Cina). È meglio disegnare su un foglio la sequenza delle pietre, anche se non sarà facilissimo disegnarle, perché è un po' difficile ricordarla a memoria; poi inseriamo il cristallo nel centro.

La stanza del loto

Scivolando nel pozzo alla base del planetario, ci troveremo in una stanza circondata da sei tende, raffiguranti i simboli incisi sulle pietre triangolari. Dal nostro loto, dobbiamo cliccare sulle tende nel medesimo ordine con cui abbiamo posizionato le pietre nel planetario, e verremo teletrasportati a Shambhala.

Shambhala

Camminiamo lungo la sponda del lago, fino a raggiungere la regina di Atlantide, Rhea. Conversiamo con lei fino a che non esauriremo tutti gli argomenti; poi torniamo da dove siamo arrivati.
Ora ci troveremo a viaggiare attraverso posti che abbiamo già visitato; in ogni locazione dovremo trovare un oggetto che abbiamo utilizzato durante quest'avventura, ma oggetti e locazioni sono confusi! L'ordine delle locazioni è diversa a ogni gioco, ma gli oggetti da raccogliere sono sempre nelle stesse locazioni, e sono (basterà spostarci di poco per raggiungere la locazione successiva):
Il vaso nero nella piramide maya
La mano d'argento nella stanza del maestro nel santuario cinese
La lanterna sull'isola deserta dell'uomo-uccello
La penna nella stanza del trono del re maya
La piuma nella chiesa in Irlanda
Il bastone nel quadrato di avorio nella sala del santuario cinese
Il disco di legno nella locazione della statua nella giungla maya
Il ventaglio nel tumulo di pietre di Ailill in Irlanda
Il chulel nella cabina di pilotaggio del dragone rosso
Il fungo dell'immortalità nella locazione della rana nella giungla maya
La perla sull'altare della chiesetta in Irlanda
La stellina davanti alla porta della pagoda di Tan
L'amuleto a forma di salmone nella giungla maya vicino al dio pipistrello
La cavalletta all'interno del libro nella chiesetta in Irlanda
La tartaruga nera a Shambhala
La spada nel labirinto dell'inferno
Ora che abbiamo i 16 oggetti, continuiamo a girare per le locazioni finché non torneremo alla stanza della chiesetta irlandese dove c'è il leggio; appoggiamo la stellina sulla finestra a destra, dove sono appollaiati due piccioni, e viaggeremo fino ad Atlantide!

Atlantide

Nuotiamo un po' finché non noteremo in lontananza dei gradini che portano all'ingresso di Atlantide. Saliamo fino a raggiungere due solide colonne squadrate. Proseguiamo verso destra e poi ancora verso destra; accanto a noi troveremo il cristallo.
Prendiamolo e proseguiamo a sinistra. Arrivati alla colonna nera, giriamo verso destra e camminiamo verso la parete sulla quale sono incisi dei disegni circolari. A questo punto dovremo sconfiggere il terribile octopus a colpi di cristallo! Purtroppo, dopo pochi colpi (dobbiamo colpire i tentacoli) il cristallo si "scarica", e dobbiamo spostarci per evitare di essere colpiti a nostra volta e per dargli il tempo di ricaricarsi.

La nave

Dopo aver sconfitto il mostro marino, torneremo di nuovo alla nave e riceveremo un secondo cristallo dal guardiano. Incastriamolo nel planetario e voleremo nello spazio.

Il quinto (e ultimo) viaggio spaziale

Dirigiamoci verso la grossa stella luminosa, poi proseguiamo girando intorno verso destra. Incamminiamoci verso la stella con dei grossi meteoriti di fronte e raggiungeremo la nebulosa colorata. Puntiamo verso il buco nero circondato dall'alone violetto e poi entriamo nel buco nero (la grande fessura di luce bianca). È finita! L'avventura è risolta e possiamo finalmente congiungerci con la nostra eterna metà!





LORDS OF THE REALM II

Anno del Signore 1268: il re è morto e nel Regno domina l'anarchia. I potenti Baroni, avidi di denaro e potere, impongono il loro volere con la forza delle spade. Riusciremo a riportare l'Ordine e la Legge?

Lords of the Realm II è un gioco strategico, a turni per quanto riguarda la gestione delle risorse, in tempo reale per quanto concerne invece le battaglie. Un'ottima soluzione, come avremo modo di vedere, visto che ci permette di studiare con la dovuta calma le modifiche necessarie per aumentare la nostra ricchezza e di vivere contemporaneamente l'eccitazione della battaglia.

SOLO LA SPADA SOPRA DI NOI

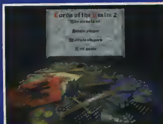
Questo era più o meno il motto di un famoso Re svedese e, se certamente una battaglia potrebbe consegnarci le chiavi di una contea, faremo molto meglio a tenere a freno la nostra sete di sangue. Questo gioco infatti, è una simulazione piuttosto convincente del periodo medioevale, per cui, entro breve, ci renderemo conto che senza un'oculata gestione delle nostre contee, rischiamo di vincere le battaglie per poi perdere la guerra. Il gioco è impostato su una mappa, suddivisa in varie contee, controllate dai nostri avversari, fino a un massimo di quattro, o indipendenti. Per eliminare gli altri pretendenti dovremo innanzitutto concentrarci sulla ricchezza della nostra contea. Questa è data dalla popolazione, dall'allevamento, dall'agricoltura, dalle miniere e dal legname. Ferro e legna passeranno poi dalla bottega del fabbro, dove si trasformeranno nelle armi che preferiamo. La pietra è invece necessaria per costruire e migliorare il nostro castello, indispensabile per garantire una difesa efficace.
Il nostro primo obiettivo consisterà nell'aumentare il più possibile tutta la produzione. Contemporaneamente, dovremo controllare che il livello di felicità dei nostri sudditi non scenda troppo e anzi, se vogliamo sfruttare i flussi di emigrazione da altre regioni, faremo bene a tenerlo il più alto possibile. Per questo sarà necessario garantire

La piazza del nostro villaggio. Da qui potremo modificare tutta la nostra produzione.

REQUISITI DI SISTEMA

Lords of The Realm II ha dei requisiti largamente accessibili. Infatti, il minimo raccomandato è un processore 486 a 66Mhz, con 8 MB di RAM e solo 34 MB di spazio su disco fisso. È necessario poi un lettore CD a doppia velocità e le librerie DirectX in versione 3. Sono invece raccomandati un processore P 75 o superiore, un impianto CD a quadrupla velocità e 101 MB liberi sul disco fisso per l'installazione più ampia.

MENU PRINCIPALE



Il menu principale brilla per la sua semplicità. Con la prima finestra infatti potremo scegliere se giocare un partita singola o una in rete. Se scegliamo la prima, dovremo poi decidere se se giocare subito, se caricare una partita precedentemente salvata o se creare noi uno scenario. In quest'ultimo caso, potremo scegliere il numero dei nostri avversari, le eventuali opzioni avanzate, come la rotazione agricola per i campi o il fatto di dover nutrire le nostre armate, il tipo di mappa e di contea, il denaro iniziale disponibile e altro ancora. È infine possibile giocare in rete, fino a un massimo di cinque partecipanti, su rete IPX o tramite modem o cavo modem.

INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE



Inserendo nel nostro lettore il CD di *Lords of the Realm II*, dovrebbe comparire la finestra che ci consente di installare il programma. Se questo non dovesse accadere, o se il CD dovesse già trovarsi nel nostro lettore, clicchiamo con il tasto destro sull'icona del Cd e scegliamo "Apri". Troveremo a questo punto il file "Setup.exe", che ci permetterà di procedere con l'installazione . Premiamo il tasto "Install" nelle due successive finestre. A questo punto, comparirà una finestra che ci informa sui requisiti minimi per giocare a *Lords of The Realm II*. Clicchiamo sul pulsante "Continue" e decidiamo in quale cartella verrà



copiato il gioco. Passiamo a scegliere il tipo di installazione e relativo ingombro. Dopo che i file verranno copiati, premiamo su "Ok" per il controllo della configurazione. Dovremo poi scegliere se registrarci (è facoltativo) e decidere se installare DirectX3. Infine, dovremo decidere se riavviare il computer per giocare subito o se attendere ulteriormente.

Per disinstallare il gioco, dal menu di "Avvio" arriviamo alla voce "Setup & Uninstall". Nelle schermate successive, premiamo prima "Ok" e dopo "Uninstall". Selezioniamo poi il prodotto che vogliamo disinstallare, in questo caso *Lords of the Realm II*, confermiamo la nostra scelta e attendiamo che si concluda la disinstallazione. Infine usciamo dal menu premendo il tasto "Exit Sierra Setup" .





Finalmente diamo battaglia. Dovremo però scegliere accuratamente i nostri avversari.

UNA GRADITA SORPRESA

Questo mese, oltre a offrire l'usuale complemento di demo e programmi, sul CD demo di "Giochi per il Mio Computer" potremo anche trovare il manuale completo, tradotto in italiano beninteso, di *Lords of The Realm II*. Non solo, essendo un file ".pdf" e quindi leggibile solo con "Acrobat Reader", avremo la gradita sorpresa di trovarci anche questo famoso programma. Come si suol dire, due piccioni con una fava.

abbondante cibo, tasse accettabili e magari delle donazioni di birra ogni tanto. Con il crescere della popolazione potremo aumentare le nostre riserve, creare più rapidamente un esercito e dargli un equipaggiamento migliore.

ALLA SPADA IL COMPITO DI DIFENDERE L'ARATRO

La creazione di un'armata prevede innanzitutto l'arruolamento dei soldati, mentre il passo successivo consiste nell'equipaggiare i nostri uomini, suddividendoli tra i vari tipi di truppe presenti. Potremo ottenere le armi dal nostro fabbro o dai mercanti, a parte gli arcieri però, che sono nostra esclusiva competenza. La chiave di successo di *Lords of the Realm II* consiste nel mantenere un corretto bilanciamento tra "cannoni e burro", anche perché ogni contea è diversa dall'altra. In altri termini, a seconda dei nostri obiettivi e della contea che controlliamo, dovremo trovare il giusto mezzo tra la popolazione, felice e numerosa e l'esercito, potente bene armato. Se le nostre armate sono troppo numerose, non avremo più chi lavora nei campi, o in altri settori, e le nostre scorte incominceranno a diminuire, assieme alla felicità della popolazione.

Questo titolo potrebbe quindi, stupirci per la raffinatezza di determinate soluzioni e per la fedeltà nel simulare il nostro lontano passato, ma, in compenso, è un titolo strategico che richiede una certa pratica. D'altra parte, nessuno ha mai detto che sia facile essere Re e la strada verso il trono è costellata di difficoltà e battaglie.

CONTROLLI

Nel manuale, a partire da pagina 18, troveremo una descrizione accurata dell'interfaccia di gioco. Non spaventiamoci comunque, perché tutto quello di cui avremo bisogno è il mouse e un po' di tempo. Ricordiamoci solo che tutti i nostri interventi nella produzione vedranno dei risultati solo la stagione successiva. Inoltre, è bene ricordare che la semina e il raccolto hanno delle stagioni precise, per cui solo in quelle stagioni, potremo effettivamente modificare il quantitativo di grano prodotto. Infine, teniamo presente che le nostre industrie, cioè le miniere e il fabbro, devono essere attivate all'inizio del gioco.

GUIDA AL CD

IL MESE PROSSIMO IL GIOCO COMPLETO S.C.A.R.S. IN REGALO

Torna l'eroe dell'armatura a molla! Ebbene sì, finalmente è arrivato il secondo episodio del famoso *MDK*, un gioco che all'epoca stupì per la fantastica ambientazione. *Ground Control* e *Dogs of War*, invece, due dei titoli più attesi della stagione, faranno la gioia degli amanti della strategia mentre gli appassionati dell'azione non rimarranno delusi da *Die Hard Trilogy 2*. Insomma, non manca la varietà, per cui buttiamoci nella mischia!

DEMO DEL MESE

MDK 2

VIRGIN

PENTIUM 200, 16 MB di RAM, DirectX 5.0, 250 MB di spazio su disco fisso, richiede schede 3D (OpenGL)

Se l'atmosfera ironica e un po' folle del primo episodio ci conquistò, allora non rimarremo delusi da questa seconda puntata. Infatti, anche *MDK 2* si contraddistingue per quel giusto pizzico di follia, cosa che sicuramente contribuisce a renderlo un gioco unico. In altre parole, si potrebbe definirlo una sorta di gigantesco fumetto interattivo, ispirato alle ingenuità degli anni '50, condito da una bella grafica in 3D. Incominciamo con il dire che gli alieni sono tornati.
Come molti nemici, evidentemente non contenti della prima batosta, non sanno che perseverare è diabolico. Soprattutto se anche al loro secondo tentativo di conquista planetaria si oppone Kurt Hectic e la sua strana banda di alleati. Come altro definire, infatti, un cane robot a sei zampe, chiamato Max, esperto d'armi e di sigari e il classico scienziato, mezzo genio mezzo pazzoide, il dott. Fluke Hawkins? Non di meno sono loro a dover salvare il mondo un'altra volta. Noi dovremo guidare tutti e tre questi personaggi (anche nel demo), in otto nuovi livelli, composti da ambienti più vasti, contro nuovi nemici, più astuti e ancora più numerosi.
Un paio di commenti sono d'obbligo a questo punto. Innanzitutto, il gioco è interamente tradotto in italiano (ovviamente anche il demo) e nessun appassionato di fumetti americani può perdersi il filmato introduttivo, perché, oltre a essere un piccolo capolavoro di ironia, è anche un omaggio a uno dei fondatori del fumetto americano contemporaneo.
Anche il resto del gioco si dimostrerà comunque divertente e stimolante. Quindi, se vogliamo divertirci e salvare la terra, non ci resta che indossare l'armatura e mostrare agli invasori alieni cosa sappiamo fare!

CONTROLLI PRINCIPALI
W / S / A / D o Frecce direz. Movimento
Mouse – Sguardo
Tasto sinistro del mouse – Spara
Tasto destro del mouse – Salta
F – Inventario di sinistra
G – Inventario di destra

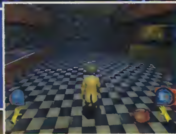
Controlli speciali di Kurt
Spazio – Modalità cecchino
W – Ingrandisci in modalità cecchino
S – Riduci in modalità cecchino

Controlli speciali di Max
T – Impugna arma
R – Lascia arma

Controlli speciali del Prof. Hawkins
F / G – Inventario su / giù
T – Seleziona mano destra
R – Seleziona mano sinistra


I protagonisti saranno anche bizzarri, ma quanto mai letali per gli invasori!

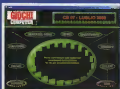




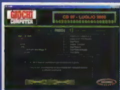


UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

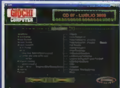
L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e calmare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.



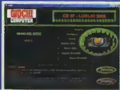
Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere le finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.



L'elenco di tutti le patch disponibili sul CD: grazie a esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone le descrizione che appare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata e potremo procedere all'aggiornamento.



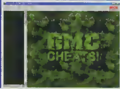
È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengano poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella che ci interessa e selezioniamola per poterla leggere ed eventualmente stamparla. In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!



Ogni mese GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione: leggiamo prime di tutto quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e la sua descrizione.
Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configura", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.



La lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto a destra hanno le stesse funzionalità di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al menu principale del CD.



Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese.
Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estremamente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.



Alcuni programmi particolarmente utili per il nostro computer. Questo mese troviamo due versioni delle librerie DirectX, indispensabili per la maggior parte dei giochi in commercio, la 6.2 e la 7.0a. Inoltre, potremo installare Acrobat Reader 4.05, in italiano, ne avremo bisogno per leggere il manuale di *Lords of the Realm II*, e il famoso programma di grafica Paint Shop Pro 5. Infine non poteva mancare la Classifica dei lettori.

PISTOLE A LAS VEGAS

DIE HARD TRILOGY 2

ELECTRONIC ARTS

PENTIUM 200 MMX, 32 MB di RAM, 23 MB su disco fisso, DirectX 6 o Glide 3.x, richiede schede 3D

Si sa che Las Vegas è la capitale del gioco d'azzardo. Non di meno, è usualmente una delle città più tranquille d'America, grazie all'incredibile sorveglianza messa in atto dalle case da gioco e dalla polizia. Questo, se in città non arriva John McClane, famoso eroe della saga cinematografica "Die Hard" e se sul cammino, guarda caso, non trova dei pericolosi terroristi. Infatti, la miscela di questi due ingredienti trasformerà una scintillante città in un campo di battaglia.
Die Hard Trilogy 2 si presenta come un ambizioso tentativo di soddisfare tutti i palati. Vogliamo provare il brivido di una corsa in macchina? Oppure siamo tentati da un'esplorazione di una vecchia prigione, come una classica avventura in terza persona? Magari invece, preferiamo divertirci con uno sparatutto in stile arcade? Tutte queste richieste sono soddisfatte da questo gioco, che in effetti potrebbe essere considerato una specie di "tre per uno". Questo demo ci permette di giocare tre livelli, uno per ciascuna modalità. Mentre lo sparatutto e gli schermi di guida sono abbastanza intuitivi, l'avventura in terza persona richiede un po' di pratica e attenzione in più. Infatti, abbiamo a disposizione tre set di comandi diversi, con visuali leggermente diverse.
Ci sono quindi i comandi standard con la visuale fissa, i comandi avanzati con la telecamera legata alla nostra arma e mossa dal nostro mouse e infine c'è una visuale in prima persona per sparare con maggiore precisione. Insomma, un po' di pratica potrebbe essere necessaria anche per i giocatori più esperti, ma d'altra parte non possiamo certo lasciare la città del gioco in mano a dei terroristi, no?

CONTROLLI PRINCIPALI
Avventura in terza persona, controlli standard
Frecce direzionali – Movimento
Tasto sinistro del mouse – Spara
Tasto destro del mouse – Ricarica
Controlli avanzati
Spazio – Lancia esplosivo
Tasto "Alt" sinistro – Azione
A – Seleziona arma
S – Seleziona esplosivo
Avventura in terza persona, controlli avanzati
Frecce direzionali su / giù – Avanti / Indietro
Mouse – Direzione
Sparatutto arcade
Tasto sinistro del mouse – Spara
Tasto destro del mouse –Ricarica
X – Seleziona arma
Guida
Frecce direzionali su / giù – Acceleratore / Freno
Frecce direzionali destra / sinistra – Sterzo
X – Retromarcia
Tasto "Ctrl" sinistro – Freno a mano
Tasto maiuscola sinistro – Nitro
S / A – Cambia visuale


Canottiera e Beretta: coppia d'assi per John McClane

SCATENIAMO I MASTINI DELLA GUERRA

DOGS OF WAR

TALONSOFT

PENTIUM II 266, 32 MB di RAM, 217 MB su disco fisso, DirectX 7a, richiede schede 3D

Con questo gioco la Talonsoft, casa celebre per i suoi rigorosi giochi di strategia, si butta nel mondo della grafica tridimensionale. Naturale complemento della grafica in 3D pare poi essere il gioco in tempo reale, visto che pochissimi titoli di strategia uniscono i turni alla tridimensionalità e anche *Dogs of War* segue questa tendenza. Inoltre, particolare abbastanza comodo, questo gioco, e anche il demo, sono interamente tradotti in italiano. *Dogs Of War* è una simulazione in tempo reale degli scontri di queste tre fazioni, con la possibilità di seguire da una a cento unità. Gli scontri sono principalmente terrestri e anche i giocatori più esperti in questo genere potrebbero incontrare delle difficoltà. Se pensiamo di avere le giuste doti di comando, tuffiamoci nel demo, dove, prendendo le parti di un ufficiale terrestre, dovremo conquistare un ponte difeso da superiori forze nemiche. I comandi sono piuttosto semplici e intuitivi, visto che si tratta essenzialmente di usare solo il mouse. La possibilità di controllare le singole unità, in compenso, comporta che le stesse possano essere molto piccole. Insomma, come molti giochi strategici, dovremo imparare a usare al meglio lo zoom e la telecamera mobile.

CONTROLLI PRINCIPALI

Frecce direzionali – Movimento
Mouse – Selezione truppe con tasto sinistro e movimento con tasto destro. Quando si è in controllo diretto, tasto sinistro per mirare e tasto destro per sparare
Invio – Controllo diretto dell'unità selezionata
Spazio – Cursore mentre si è in controllo diretto
V – Apri / chiudi mappa
M – Alterna mappa
Z – Ingrandimento mappa
Tastierino numerico + – Ingrandimento
Tastierino numerico - – Riduzione



Il morso dei mastini lascia il segno

FANTERIA DELLO SPAZIO

GROUND CONTROL

SIERRA

PENTIUM 200, 32 MB di RAM, 112 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D

Se le guerre del futuro non ci vedranno impegnati contro alieni più o meno aggressivi, evidentemente si svolgeranno, come sempre, tra di noi. *Ground Control* ci trasporta in uno di questi conflitti futuri, ambientato nel tipico mondo dove i sogni si sono trasformati in incubi. La Terra è sovrappopolata, anche perché la recente III Guerra Mondiale ha ridotto notevolmente le risorse. Gli stati nazionali sono stati sostituiti dalle corporazioni, che si sono buttate nell'esplorazione dello spazio. Una di queste, la Crayven Corporation, e un ordine religioso, lo Order of the New Dawn, scoprono di nutrire interesse per lo stesso remoto pianeta, Krig 7-B. Visto che la guerra è stata bandita sulla Terra, non gli resta che scontrarsi sulle desolate lande di Krig. A questo punto entriamo in gioco noi, visto che dovremo condurre alla vittoria una delle due fazioni, in un campo di battaglia pienamente tridimensionale. Insomma, se fino a qualche tempo fa gli appassionati dovevano guardare con un po' di invidia i vari sparatutto, ora di certo non possono lamentarsi. Unita alla splendida grafica, con visuale mobile e zoom per poter seguire l'azione da tutti i punti di vista, abbiamo anche l'eccitazione di una battaglia vissuta in tempo reale, senza nessuna gestione di risorse. Dovremo solamente occuparci delle nostre truppe e dell'equipaggiamento. Facile si potrebbe pensare. Non proprio, perché come progettano i militari, il campo di battaglia del futuro sarà completamente integrato. Ecco quindi che noi dovremo comandare tutti i tipi di truppe e di mezzi che sono presenti allo scontro. Dagli aeroplani ai carri armati, il campo di battaglia del futuro potrebbe essere una sfida anche per gli ufficiali più preparati.

CONTROLLI PRINCIPALI

Mouse – Muove la telecamera in alto e in basso e la fa girare su se stessa. Inoltre seleziona e muove le truppe
Frecce direzionali – Muove la telecamera in avanti, indietro e lateralmente
S – Seleziona tutte le unità
D – Deseleziona tutte le unità
Spazio – Apre il menu della squadra selezionata
E – Usa equipaggiamento speciale
W – Usa armamento speciale



Cupe atmosfere e un arido pianeta da conquistare per i comandanti del futuro





LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD:

DEMO
Die Hard Trilogy 2
Dogs of War
Ground Control
Kawasaki ATV PowerSports
Lemmings Revolution
Music Machine 2000
Test Drive 6
Manuale di Lords of the Realm II
Promozione Tin ClubNet

SHAREWARE
Handkerchief
3D Mars Mission
Space Hawk
Tank Time 3D

UTILITY
DirectX 6.2
DirectX 7.0a
Paint Shop Pro 5
Classifica
Acrobat Reader 4.05 in italiano

SOLUZIONI
L'archivio delle soluzione è stato ulteriormente ampliato anche questo mese, oltre alla guida completa a *Tomb Raider IV*, la cui ultima parte viene pubblicata questo mese, troviamo infatti tutti i consigli per completare nel minor tempo possibile e senza intoppi il divertente *Tony Tough*

PATCH:
Age of Empires II – Questa patch corregge alcuni degli errori riscontrati nella modalità per il giocatore singolo. La sezione multiplayer non viene invece toccata, quindi potremo confrontarci anche con gli appassionati che non hanno installato questo aggiornamento

Drakan – Questo aggiornamento corregge alcuni errori, soprattutto della sezione multiplayer. Attenzione però, dopo l'installazione non potremo più accedere alle partite precedentemente salvate. Questo patch è l'unico compatibile con la versione italiana del gioco

F/A 18 – Risolve alcuni problemi emersi nella versione iniziale del gioco. Tra le modifiche, per esempio, potremo trovare dei miglioramenti nell'intelligenza artificiale, nell'avionica e nelle armi.

Flanker 2.0 – Corretti molti errori che minavano la giocabilità di questo ottimo simulatore. Ora *Flanker 2.0* non dovrebbe più causare problemi con i driver per le schede Voodoo 3.

Gruntz – Eliminate alcune pecche che non ci consentivano di procedere nel gioco. I salvataggi effettuati con la vecchia versione in determinati livelli non saranno però più utilizzabili dopo l'aggiornamento.

Heroes of Might and Magic III – Con questa patch verranno

sistemati alcuni errori riscontrati nel gioco.

Homeworld - Aggiunte, correzioni e cambiamenti ci attendono, portando la nostra copia di *Homeworld* alla versione 1.04.

Imperium Galactica 2 - Un gioco magnifico, ma non privo di qualche errore: correggiamoli con questa patch.

Lords of the Realm II - Risolviamo alcuni degli errori riscontrati nel gioco completo di questo mese

Mig Alley - Con questa patch possiamo aggiornare il gioco alla versione 1.23 molti problemi riscontrati (tra cui alcuni inerenti l'accelerazione grafica) sono stati finalmente corretti

Quake 3 Arena - Tutti i problemi riscontrati in questo capolavoro epocale dovrebbero essere stati risolti!

Rollcage 2 - Con questo aggiornamento potremo goderci i magnifici effetti del "Bump Mapping" del gioco, anche possedendo una scheda grafica Matrox G400

Star Trek Armada - Nessun amante dell'universo di Star Trek può perdersi questa patch. Infatti, oltre alle usuali correzioni, verranno effettuati dei veri e propri cambiamenti nel gioco.

The Sims - Miglioriamo questo innovativo e stravagante titolo, eliminando gli errori trovati fino ad ora

Tiberian Sun - Correggiamo gli errori presenti nella versione inglese di questo attesissimo gioco!

Uefa Champions League - Aggiorniamo *Uefa Champions League 2000* alla versione 1.04

Unreal Tournament - Grazie a questa corposa patch potremo disporre di tre nuovi personaggi, un Nali, un Nali Warcow e anche un Skaarj Hybrid, oltre a 11 mappe aggiuntive.

SHAREWARE

Handkerchief
Un merito indubbio dei programmi shareware è che spesso sono farciti di un'ironia che raramente si trova nei giochi "grandi". Questo è certamente il caso di *Handkerchief*, chiamato così per via della bandiera bianca, cioè il fazzoletto, che dovremo far sventolare ai nostri nemici in un divertente gioco a piattaforma.

3D Mars Mission
Se nutriamo un pizzico di nostalgia, questo è il gioco perfetto. Non solo ritroveremo i cari vecchi alieni in astronavi dalle forme improbabili, ma potremo gustare colori e suoni al limite dell'ipnotico

A TUTTO GAS SU QUATTRO RUOTE

KAWASAKI ATV POWERSPORTS

NEXUS
PENTIUM 200, 32 MB di RAM, 50 MB su disco fisso, DirectX 6



Generalmente quando si parla di quattro ruote, il pensiero va alle automobili. Assunzione corretta, anche se qualche anno fa qualcuno ha pensato di aumentare al stabilità delle moto applicando altre due ruote. Certamente il campo di utilizzo di questi strani ibridi non è proprio vastissimo e non è comune vederle in giro per le strade cittadine. Invece, sulle piste di motocross potrebbe non essere così improbabile. *Kawasaki ATV PowerSports* ci regala proprio l'emozione di correre su dune e terreni accidentati con questi strani mezzi. Come ogni buon gioco di corsa che si rispetti, quello che dovremo fare è semplicemente guidare più velocemente(o spericolatamente) dei nostri avversari e tagliare il traguardo per primi. Il numero di circuiti a nostra disposizione è decisamente corposo anche nel demo, dove però potremo competere in un solo tipo di terreno e in due soli tipi di gare. Beninteso il gioco completo offre anche altre terreni e tipi di gare.
Insomma, non ci vuole molto altro per sporcarci di fango in pista.

CONTROLLI PRINCIPALI
W / S – Acceleratore / freno
A / D – Manubrio



Quattro ruote e una pista da motocross. Chi va piano, arriva per ultimo...

IL RITORNO DEI LEMMING

LEMMINGS REVOLUTION

PSYGNOSIS
PENTIUM 266, 32 MB di RAM, 34 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D

Tornano i protagonisti meno svegli che si siano mai visti in un videogioco. I nostri simpatici lemming hanno delle spiccate tendenze suicide e a noi spetta il difficile compito di mostrare loro altre vie, per arrivare all'agognata salvezza.
Lemmings Revolution ripropone in veste moderna un gioco storico, che ha tenuto incollati allo schermo moltissimi appassionati. La grafica ovviamente è stata adeguata alla moderna tecnologia, mentre i lemming hanno guadagnato qualche abilità particolare in più.
Non che senza il nostro aiuto riescano a evitare di affogare, di schiantarsi al suolo, o quant'altro è passato nella mente degli sviluppatori. Un'altra peculiarità di questo demo è che non è necessario installarlo. Può però capitare che la voce "Gioca" di *Lemmings Revolution* non riesca a trovare il file di esecuzione corretto. In tal caso sarà sufficiente andare alla voce "Esplora", dopo aver selezionato questo gioco, e cliccare sull'icona del file "Lemmin~1.exe". Buon divertimento e pensiamo che salvare una specie dall'estinzione è quasi sempre cosa buona.

CONTROLLI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Selezioniamo le azioni speciali dei lemming
Tasto destro del mouse – Muoviamo la piattaforma



Salviamo dall'estinzione i lemming. Ma stiamo attenti al cronometro!

MUSICA, MAESTRO!

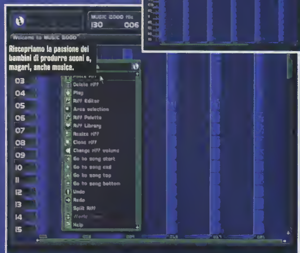
MUSIC MACHINE 2000

NEXUS

PENTIUM 200 MMX, 32 MB di RAM, DirectX 7.0a, 65 MB di spazio su disco fisso, richiede schede 3D

Chissà quante volte capita di pensare che una certa canzone potrebbe essere fatta in maniera diversa.
Oppure quanti di noi almeno una volta, non hanno pensato che non sarebbe stato male saper suonare un qualche strumento?
Prima dell'avvento del computer, questo significava comunque investire parecchie ore del proprio tempo e per un bel pezzo non se ne parlava proprio di riuscire a suonare qualche cosa di simile a una canzone.
Le meraviglie della tecnica però sono venute in nostro soccorso e con *Music Machine 2000*, il tempo da impegnare si riduce drasticamente. Potremo infatti scegliere tra una corposissima libreria di "riff", diciamo basi, che poi potremo assemblare con un classico "copia e incolla".
Non va dimenticato che è anche possibile collegare delle immagini alla musica. Certo è solo l'inizio, ma solo noi potremo alla fine dire di non avere talento musicale.

CONTROLLI PRINCIPALI
Tasto destro del mouse - Apriamo il menu principale
Tasto sinistro del mouse - Selezioniamo o incolliamo



Riscopriamo la passione dei bambini di produrre suoni e, magari, anche musica.

SUI BOLIDI PIU' SPETTACOLARI

TEST DRIVE 6

CRYO

PENTIUM II 233, 32 MB di RAM, DirectX 6.1, 118 MB di spazio su disco fisso

Da non più di un paio di mesi è finita una corsa piuttosto strana. Ispirata a un film degli anni '70, questa corsa vede personaggi dello spettacolo, o comunque famosi, gareggiare per le strade d'Europa. *Test Drive 6*, per chi non disponesse di una auto all'altezza o non fosse un personaggio famoso, è la cosa che si avvicina di più a questo genere di gare al limite della legalità. Questo gioco, se ancora non fosse chiaro, è un simulatore di guida, senza troppe pretese di realismo. In altri termini, *Test Drive 6* predilige la giocabilità e l'immediatezza, rinunciando per esempio a un modello di danni troppo realistico. Un'altra qualità che i patiti della musica rock troveranno certamente di loro gradimento è data dalla colonna sonora, ideale per sfrecciare tra le strade cittadine.
Rimane da dire che *Test Drive 6* non è la prima volta che compare tra i demo di "Giochi per il Mio Computer", ma la cosa si spiega facilmente con alcuni problemi che avevano caratterizzato la precedente uscita. Visto che sono stati risolti, come si potevano lasciare gli appassionati dell'alta velocità a bocca asciutta?

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali su / giù
Acceleratore / Freno
Frecce direzionali destra / sinistra
Sterzo



Sfrecciamo per le più famose città del mondo!



Space Hawk
La riedizione di un vecchio gioco, ormai possiamo dirlo, addirittura dello scorso millennio! Non pensiamo di avere vita facile comunque, visto che pilotare la nostra astronave potrebbe richiedere più abilità di quella necessaria per l'ultimo simulatore di volo uscito.

Tank Time 3D
L'equivalente del vecchio gioco della morra, trasferito su computer. i duelli si susseguono velocissimi e basterà una minima distrazione da parte nostra, per ritrovarci il carro distrutto. insomma, se puntiamo al record è meglio staccare il telefono.

UTILITY:

CLASSIFICA - Stiliamo la nostra classifica dei migliori giochi mai realizzati e mandiamola a "Giochi per il Mio Computer" i nostri voti serviranno a preparare l'elenco dei titoli più apprezzati di sempre! Quando premeremo il tasto "Invia", la lista delle nostre preferenze verrà salvata su disco fisso in un file specifico e il programma stesso provvederà ad aprire una email già indirizzata Quello che dobbiamo fare per completare la votazione è collegarci a internet, allegare alla lettera il file con la nostra classifica e inviare il tutto Ricordiamoci inoltre che non possiamo votare più di una volta al mese.

PAINT SHOP PRO 5 - Grazie a questo formidabile programma di grafica, potremo vedere e modificare le nostre immagini e fotografie presente in maniera molto semplice e intuitiva.

ACROBAT READER 4.05 ITALIANO - Uno dei più famosi programmi di lettura di testi

MANUALE COMPLETO IN ITALIANO DI LORDS OF THE REALM II

Da sempre, chi vuole conquistare denaro e potere deve dedicare almeno un po' del suo tempo all'accumulo di conoscenza. *Lords of the Realm II* non poteva ignorare questa legge e quindi GMC ha deciso di venire incontro ai migliori pretendenti al trono, fornendo loro il manuale del gioco. Il manuale si trova in formato PDF sotto "Demo" - dovremo installare Acrobat reader (peraltro presente sul nostro CD) per poterlo leggere e stampare. D'altra parte, questo titolo è probabilmente una delle simulazioni più fedeli dell'età di mezzo, per cui è comprensibile che sia meno immediato di altri giochi strategici. In particolare, le opzioni avanzate sono una sfida che potrebbe richiedere qualche minuto di lettura.
Chi vuole dunque la corona si faccia avanti, e non dimentichi i segreti del buon governo.

Club Net



Benvenuto in ClubNet con Tin.it

Di seguito troverai tutte le istruzioni che ti permetteranno di abbonarti subito a "ClubNet" di Tin.it.

PRIMA DI INCOMINCIARE, HAI TUTTO CIÒ CHE TI SERVE?

Requisiti tecnici minimi
• PC con processore Pentium o Macintosh con processore Power PC

• Browser installato (Internet Explorer o Netscape)

• Lettore CD-ROM

• Modem 28 800 analogico o collegamento ISDN

• Sistema Operativo Windows 95/98/NT 4.0 o MAC

• RAM 16 MB (minimo) 32 MB (consigliata, necessaria in caso di installazione su Windows NT 4.0)

• 30 MB di spazio libero su hard disk, scheda video VGA o superiore 256 colori

CARATTERISTICHE ABBONAMENTO CLUBNET

• Zero costi di attivazione nessun canone di abbonamento (paghi solo il costo del collegamento telefonico)

• Collegamento 24 ore su 24 senza limiti di tempo

• 20 MB di spazio web a disposizione per creare la tua Home Page

• 1 casella di posta elettronica (e-mail)

• Collegamento tramite rete telefonica tradizionale (PSTN) o rete ISDN fino a 64 Kb

COSA BISOGNA FARE PER ABBONARSI A "CLUBNET"

1. INSTALLARE IL SOFTWARE ADATTO AL TUO SISTEMA OPERATIVO

Se utilizzi il sistema operativo Windows 95/98/NT 4.0, inserisci il CD ROM e fai doppio click sull'icona dell'Unità CD ROM, (accessibile da "Risorse del Computer" nei sistemi Windows) e successivamente doppio click sulla cartella "TiN". A questo punto fai doppio click sulla cartella "Autorun" e successivamente doppio click sul file "Autorun.exe", ti apparirà il Menu Principale di ClubNet. Per attivare il tuo abbonamento clicca il pulsante "Attivazione abbonamento ClubNet". Oppure utilizza semplicemente il menu di navigazione del CD di Giochi per il Mio Computer.

2. EFFETTUARE LA REGISTRAZIONE.

Prima di procedere al collegamento assicurati che il modem sia stato correttamente configurato e che sia connesso a una linea telefonica.

il costo della chiamata di registrazione da tutta Italia è pari a quello di una telefonata urbana.

ATTENZIONE: durante la procedura di registrazione nella maschera "Registrazione" devi scrivere nei campi "Nome utente" e "Password" la parola "guest". La password non apparirà in chiaro.

Una volta collegato dovrai compilare l'apposito modulo che comparirà a video inserendo quando richiesto le "Chiavi di accesso provvisorie" riportate di seguito.
Chiavi di accesso provvisorie

LOGIN hjhjl000
PASSWORD 05865998

Al termine della procedura ti saranno forniti i dati personalizzati per l'accesso al servizio comprendenti:
• una Userid e una Password di navigazione, idonee ai successivi collegamenti
• una Userid e una Password idonee alla consultazione della tua casella di posta elettronica.

STAMPA O ANNOTA LE USERID E PASSWORD DEFINITIVE e i parametri di collegamento che ti verranno forniti al termine della registrazione perché ti serviranno per i successivi collegamenti e per la consultazione della tua casella di posta elettronica o per eventuali reinstallazioni future del software.

Ti ricordiamo che le Chiavi di accesso provvisorie allegate servono SOLO per la registrazione, e non per i successivi collegamenti.

Se hai problemi di collegamento, ti consigliamo di consultare le informazioni necessarie dalla sezione "Importante", accessibile direttamente dal Menu Principale di ClubNet.

Se hai ancora difficoltà, non esitare a telefonare al Numero Verde **800-505595** tutti i giorni 24 ore su 24 per avere assistenza tecnica guidata.